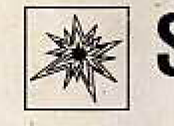

Club
Nintendo
TMHT II
Les tortues dans le style borne d'arcade!
GAME BOY
11 nouveautés!
SUPER MARIO BROS. 3
Toute la vérité sur les trucs pour battre Bowser!
CAPTAIN PLANET
L'écologie et la bataille pour une vie plus saine sur la NES!
Volume 4 – 1992
Edition 2

Club Nintendo®

BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, France,
SOS: (16-1) 34.64.77.55

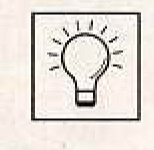
***Vous trouverez ci-dessous la liste des jeux actuellement disponibles sur votre console* NINTENDO**

Je vous rappelle que le Club Nintendo est ouvert à tous ceux qui possèdent une console NES ou un Game Boy™. Pour l'instant l'inscription est gratuite et pour recevoir ce magazine il vous suffit de remplir le carton d'adhésion qui se trouve dans l'emballage de tous nos produits et de le retourner au Club Nintendo, BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex. Rejoignez nous vite si ce n'est déjà fait!



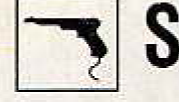
Série Action

- ❏ The Adventures of Bayou Billy
- ❏ Airwolf
- ❏ Bad Dudes
- ❏ Boulder Dash
- ❏ **Bugs Bunny Birthday Blow Out**
- ❏ Burai Fighter
- ❏ Captain Skyhawk
- ❏ Castlevania™
- ❏ Double Dragon
- ❏ Double Dragon II
- ❏ Gradius™
- ❏ Gremlins 2
- ❏ Gunsmoke™
- ❏ **Hunt For Red October**
- ❏ Ikari Warriors™
- ❏ Isolated Warrior
- ❏ **Jackie Chan Kung Fu**
- ❏ Kabuki - QuantumFighter
- ❏ Kung Fu™
- ❏ Life Force
- ❏ Low G Man
- ❏ Probotector
- ❏ Power Blade
- ❏ Rescue
- ❏ Road Fighter
- ❏ Robocop™
- ❏ Rollergames
- ❏ Rush 'N Attack™
- ❏ Section Z
- ❏ Silent Service
- ❏ Skate or Die
- ❏ Ski or Die
- ❏ Snake Rattle N' Roll
- ❏ Solar Jetman
- ❏ Spy vs Spy
- ❏ Stealth ATF
- ❏ Top Gun - The Second Mission
- ❏ **Totally Rad**
- ❏ Trojan



Série Stratégie

- ❏ Dr. Mario
- ❏ Kickle Cubicle
- ❏ Tetris



Série Pistolet

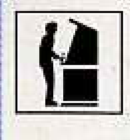
- ❏ Duck Hunt™
- ❏ Gumshoe
- ❏ Hogan's Alley™
- ❏ To the Earth™
- ❏ Wild Gunman™

Série Sport

- ❏ Blades of Steel™
- ❏ Days of Thunder
- ❏ Double Dribble™
- ❏ Fighting Golf
- ❏ Four Player Tennis
- ❏ Goal
- ❏ Golf
- ❏ Ice Hockey
- ❏ Jack Nicklaus - Championship Golf
- ❏ Nintendo World Cup
- ❏ Punch-Out!!™
- ❏ Rad Racer™
- ❏ R.C. Pro Am™
- ❏ Super Off Road
- ❏ Super Spike V'Ball
- ❏ Tennis
- ❏ Track & Field II
- ❏ Turbo Racing
- ❏ World Wrestling™
- ❏ Wrestlemania
- ❏ WWF WrestleMania

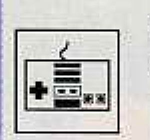
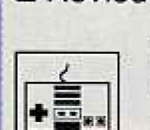
Série Aventure

- ❏ Batman
- ❏ Battle of Olympus
- ❏ Bionic Commando™
- ❏ **Blaster Master**
- ❏ Blue Shadow
- ❏ A Boy and His Blob
- ❏ **Captain Planet**
- ❏ Chevalier du Zodiaque
- ❏ Faxanadu™
- ❏ Fester's Quest
- ❏ Duck Tales™
- ❏ Dragon Ball
- ❏ Goonies II™
- ❏ IronSword
- ❏ Legend of Zelda™
- ❏ Maniac Mansion
- ❏ Mega Man™
- ❏ Mega Man 2™
- ❏ Metroid™
- ❏ Mission Impossible
- ❏ **New Ghostbusters II**
- ❏ North and South
- ❏ Rad Gravity
- ❏ Rescue Rangers
- ❏ RoboWarrior
- ❏ Rygar™
- ❏ Shadowgate
- ❏ Shadow Warrior
- ❏ Simon's Quest
- ❏ The Simpsons
- ❏ **Snake's Revenge**
- ❏ Solstice
- ❏ Star Wars
- ❏ Super Mario Bros. ™
- ❏ Super MarioBros.2™
- ❏ Super Mario Bros 3
- ❏ Swords and Serpents
- ❏ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❏ **Teenage Mutant Hero Turtles 2**
- ❏ Wizards & Warriors
- ❏ Wrath of the BlackManta
- ❏ Zelda II - The Adventure of Link



Série Classique Arcade

- ❏ Bubble Bobble™
- ❏ Donkey Kong Classic™
- ❏ Dragon's Lair
- ❏ Galaga
- ❏ Gauntlet II
- ❏ **New Zealand Story**
- ❏ Paperboy™
- ❏ Pinbot™
- ❏ Popeye™
- ❏ **Rainbow Islands**
- ❏ Xevious

Série Programmable

- ❏ Excitebike™

A Venir

A Boy and His Blob
Burai Fighter
Captain Skyhawk
Days of Thunder
Dr. Mario
Gauntlet II
IronSword
Rad Gravity
Shadowgate
Solstice
Super Spike V-Ball

Game Boy

- ❏ Alleyway™
- ❏ The Amazing Spiderman
- ❏ Balloon Kid™
- ❏ Batman
- ❏ **Blades of Steel**
- ❏ Boulder Dash
- ❏ Boxxle
- ❏ **Bubble Bobble**
- ❏ Bubble Ghost
- ❏ Bugs Bunny
- ❏ Burai Fighter Deluxe
- ❏ **Burger Time Deluxe**
- ❏ Castlevania
- ❏ Chase HQ
- ❏ **Choplifter II**
- ❏ The Chessmaster
- ❏ Double Dragon
- ❏ Dragon's Lair
- ❏ Dr. Mario
- ❏ Duck Tales™
- ❏ Dynablaster
- ❏ F-1 Race
- ❏ Fortified Zone
- ❏ Gargoyles Quest
- ❏ **Ghostbusters 2**
- ❏ Gremlins 2
- ❏ Golf
- ❏ **Hunt For Red October**
- ❏ Hyper Lode Runner
- ❏ King of the Zoo
- ❏ Kwirk™
- ❏ Kung Fu Master
- ❏ Mercenary Force
- ❏ Motocross Maniacs
- ❏ Mr. Do!
- ❏ **Navy Seals**
- ❏ Nemisis
- ❏ Nintendo World Cup
- ❏ Othello
- ❏ Pac Man
- ❏ Paperboy
- ❏ Pinball - Revenge of the Gator
- ❏ Princess Blobette
- ❏ **Q'Bert**
- ❏ Qix™
- ❏ R-Type
- ❏ Radar Mission
- ❏ Robocop
- ❏ Side Pocket
- ❏ The Simpsons
- ❏ Skate or Die
- ❏ Sneaky Snakes
- ❏ **Snoopy's Magic Show**
- ❏ Solar Striker™
- ❏ **Solomon's Club**
- ❏ Super Mario Land™
- ❏ Super RC Pro-Am
- ❏ TMHT
- ❏ Tennis™
- ❏ Wizards & Warriors™

A Venir

Bugs Bunny
Burai Fighter Deluxe
Dr. Mario
Nintendo World Cup
Radar Mission
Side Pocket
Teenage Mutant Hero Turtles
The Chessmaster

ACHETEZ vos consoles et jeux Nintendo en France pour qu'ils soient compatibles avec le codage de votre téléviseur, qui est en Secam. Assurez-vous que les produits que vous achetez portent le sceau de qualité Nintendo. Tout produit ne portant pas ce sceau peut gravement endommager votre matériel et vous ferait perdre le privilège de la garantie Nintendo.



LETTRE DE SUPER MARIO

L'attente est terminée - Les Tortues sont de retour, et elles arriveront bientôt! Dans **"TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II - THE ARCADE GAME"**, leur second jeu sur la NES, elles se battent une fois de plus contre Shredder et le Foot Clan lors d'une bataille sortie tout droit du jeu d'arcade original. Vous y retrouverez tous les niveaux du jeu de la borne d'arcade, plus un certain nombre de nouveaux et vous aurez la surprise de découvrir une option vous permettant de jouer à deux et d'avoir encore plus de Puissance tortue! Ca va chauffer!

Ce magazine détient également le record de présentation de jeux NES. Nous avons réussi à en inclure douze au total et certains d'entre eux sont vraiment sensationnels. **"Captain Planet"** vous permet de sauver le monde tout en restant à la maison et **"New Zealand Story"** est vraiment la démonstration de ce que peut faire la NES! **"Snakes Revenge"**, la suite de **"Metal Gear"** vous emporte une fois de plus dans le monde des agents secrets et de l'espionnage, alors que, à l'autre bout de l'échelle, Bugs Bunny vous invite à participer aux aventures de sa soirée d'anniversaire **"Birthday Blowout"**.

Les conversions des jeux que vous trouvez sur les bornes d'arcade n'arrêtent pas d'arriver en masse sur le Game Boy™. Dans ce magazine, nous vous présentons **"Choplifter II"**, **"Bubble Bobbie"**, **"Navy Seals"**, **"Burgertime Deluxe"**, et **"Q Bert"** et malgré tout cela nous trouvons encore de la place pour vous dire un mot de **"Super RC Pro-AM"** pour n'en citer qu'un parmi tant d'autres.

Tous les autres classiques sont également au rendez-vous, dont deux pages sur **"Super Mario Bros 3"**, spécialement destinées aux pugilistes qui veulent exterminer Bowser...! Mettez-lui une bonne raclée pour moi!

C'est tout ce que j'ai à vous dire pour le moment, alors, salut et à la prochaine fois...

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith. Photographies: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'édition France: Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, Tél:16 (1) 34 64 77 55. Minitel: 3615 code Nintendo. Bureau d'édition Club Nintendo: Belgique Trade Mart BP 271,1020 Bruxelles, Tél: 02/478.92.08

Sommaire

REVUE DES TITRES

GAME BOY

TRUCS ET ASTUCES

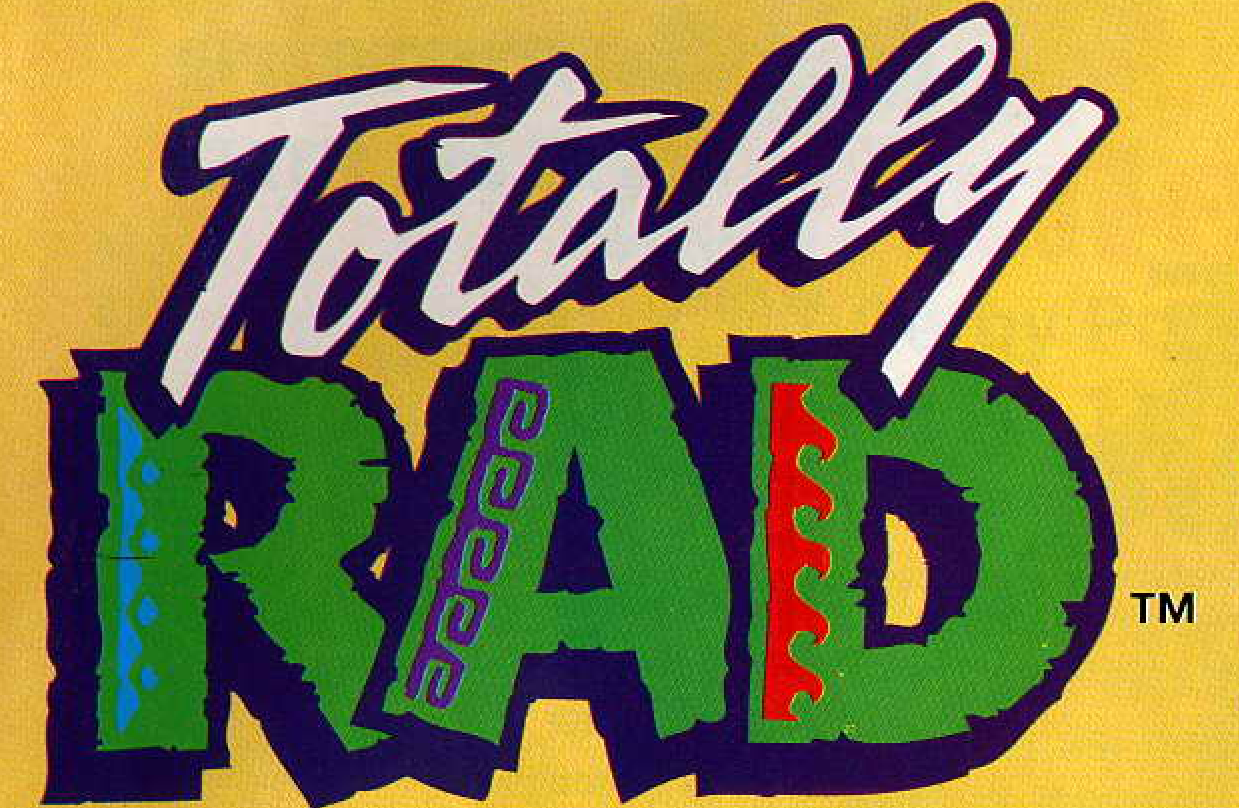
LE COIN DES JOUEURS

Tous à vos crayons
La création de SMB3
Nintendo Super Tour '92

Dans notre prochaine édition...

Little Nemo NES
Home Alone Game Boy
Mission Impossible Trucs

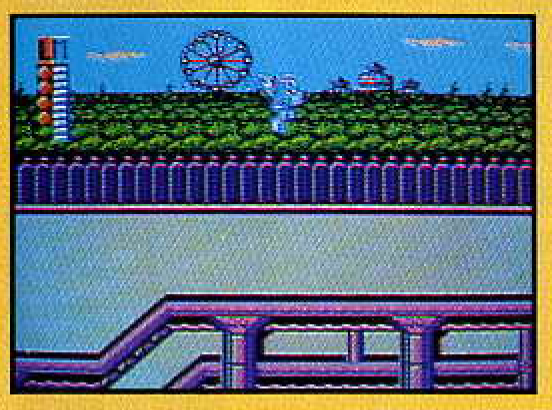


Hé! Vous, là!

Waouh, c'est super de vous voir, les gars! Moi c'est Jake, et ensemble, nous allons vivre une aventure extraordinaire... Alors rejoignez-moi vite dans ce super jeu palpitant dont je suis, bien sûr, la vedette avec ma petite copine Allison, et Zebadiah, un vieux magicien tordu qui va m'apprendre quelques tours incroyables et plutôt futés.

Zeb a été exilé du monde souterrain d'Edogy, et il se passe là-bas des choses assez graves: les puissances de ce monde se sont mis en tête d'envahir la Californie. Elles ont déjà kidnappé ma copine Allison et son père, un type intelligent extrêmement utile pour leurs plans. Mais j'en ai déjà trop dit, alors je vais utiliser mes nouveaux pouvoirs pour ramener Allison et sauver la Californie... A plus tard, les gars...

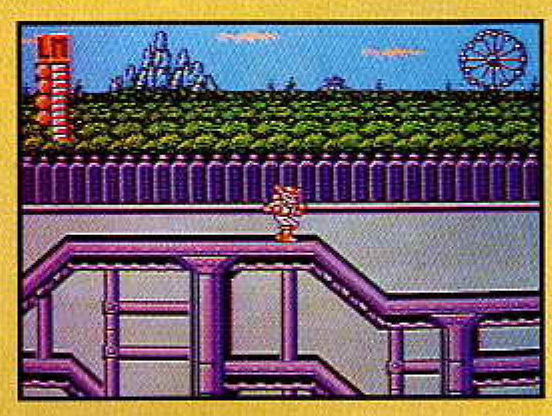


L'Aigle - Hé! maintenant Jake peut voler!

Abracadabra!

Edogy est loin d'ici et Jake a beaucoup de chemin à parcourir... Mais maintenant qu'il possède des pouvoirs radicaux, les choses vont être beaucoup plus faciles.

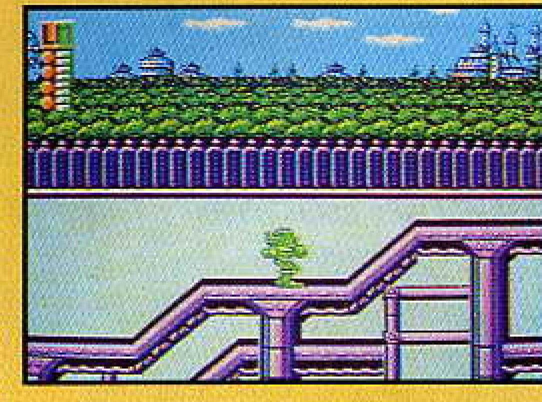
La puissance restante va permettre à Jake de se recharger. Quand ils sont affaiblis, vous pouvez figer vos ennemis momentanément sur l'écran, ou en éliminer beaucoup en créant une tempête, ou même une avalanche!



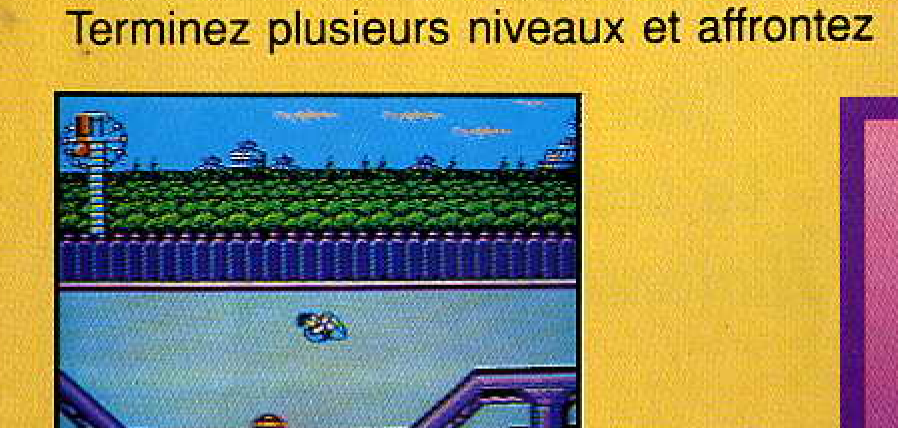
Le Lion - En tant que lion, Jake peut sauter 50% plus haut.

Faites un tour de montagnes russes

Pour chercher Allison, Jake doit poursuivre Edogy à travers la Californie et retourner dans le monde souterrain. Terminez plusieurs niveaux et affrontez les affreuses créatures qui les gardent. Utilisez pour le mieux vos pouvoirs de sorcier, les gars, et vous ramènerez la fille... Radical!!



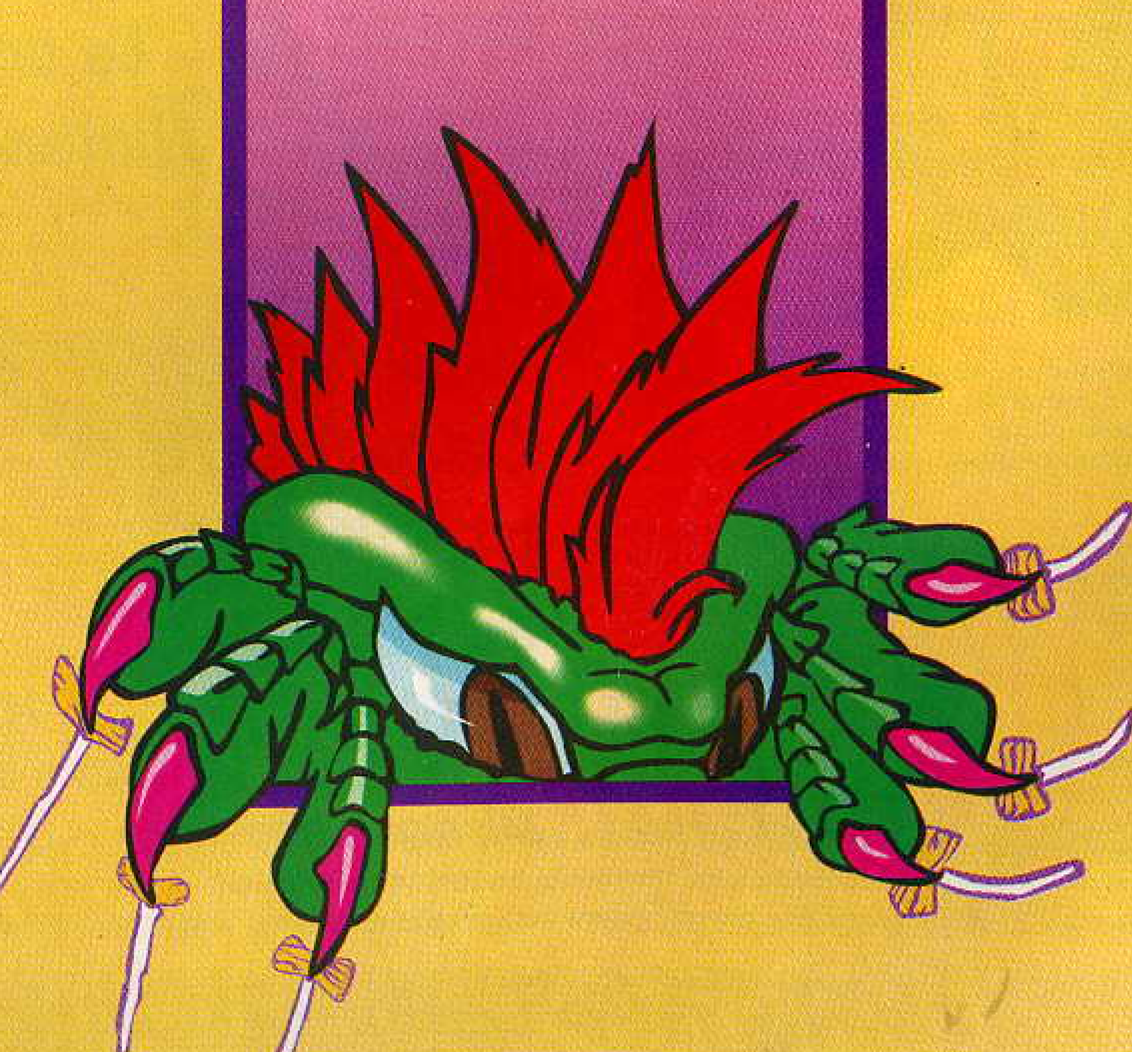
Le Poisson - Pratique quand on a envie de faire un plongeon.

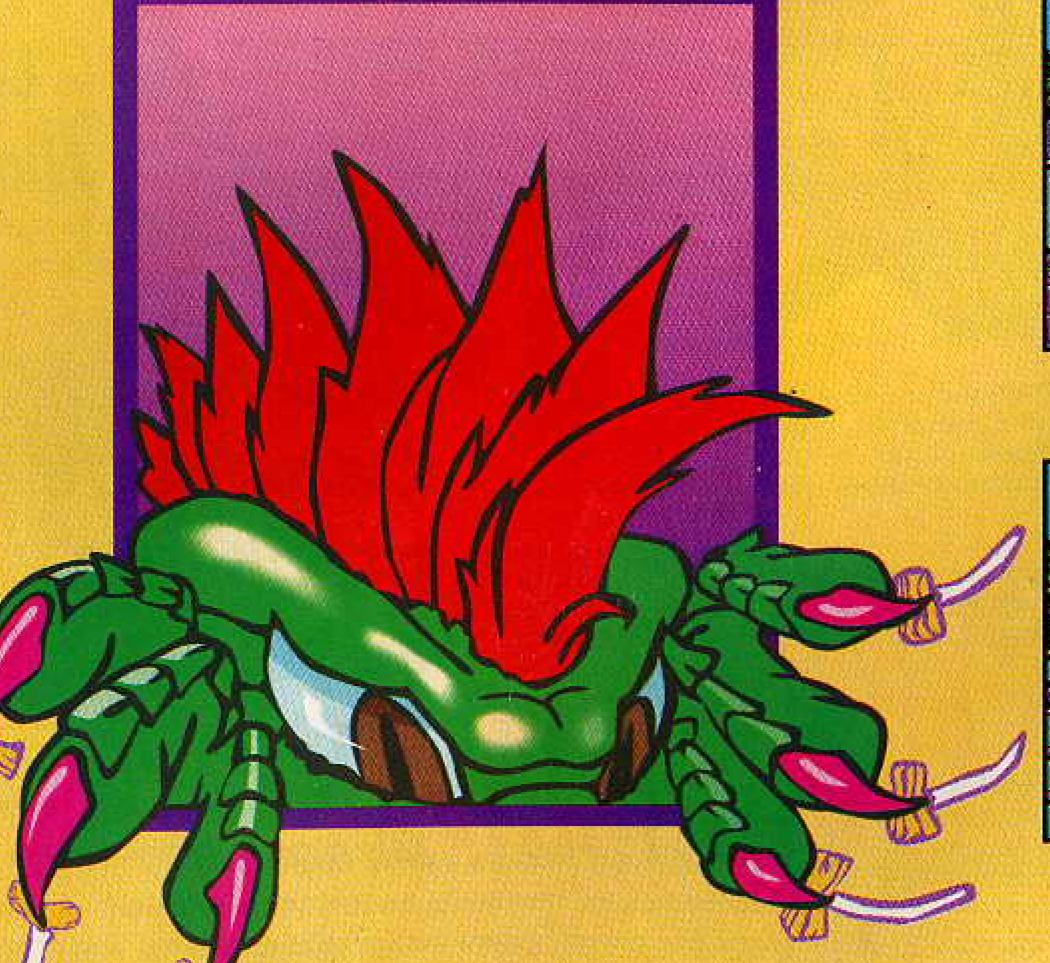


Admirez un peu le bond de ce gars là!



Bondissez pour sauver votre vie!







Hé! Maintenant Jake peut voler!

Détruisez les Dweebs!



La Clinique Virologique de Dr Mario

Il semblerait que la guerre contre les microbes ne soit pas un combat facile! Je suis donc revenu au labo, où j'ai réussi à concocter quelques mélanges intéressants qui devraient vous aider, vous les spécialistes débordés!



Aux niveaux les plus hauts, les lignes horizontales sont plus sûres.

Elimination du Virus

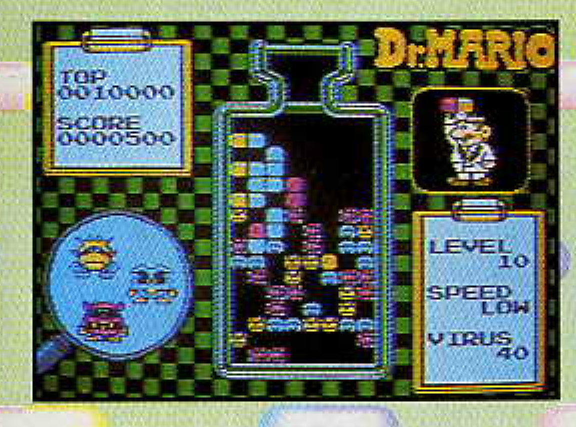
Il n'est pas nécessaire de l'éliminer à partir du haut - placer des capsules en dessous et sur le côté peut faire tout autant d'effet. Servez-vous horizontalement des vitamines bicolores pour supprimer le virus près du haut de l'écran, plutôt que de risquer une construction verticale.

Travailler à partir du bas peut sembler un petit peu compliqué, mais encore une fois, cela évite que des pilules indésirables ne bouchent le goulot de la bouteille. Rappelez-vous également que vous pouvez faire tourner la vitamine sur elle-même pour la mettre en place par une pression prolongée sur le Bouton A ou B.

Un dernier mot sur l'élimination du virus: si, par accident, vous tournez la capsule trop vite, utilisez le bouton opposé pour la faire tourner dans le sens inverse plutôt que d'essayer de lui donner encore un tour, car c'est parfois impossible.



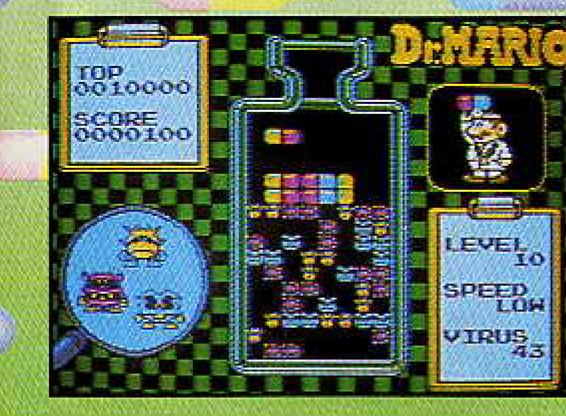
Attendez le bon moment, puis "retournez" la capsule pour la mettre en place.



Cherchez les meilleurs endroits pour les doubles...

Lorsque vous jouez à deux...

Si lors d'une partie à deux joueurs, vous terminez simultanément deux ou trois lignes, des pilules supplémentaires et indésirées tombent sur l'écran de l'adversaire. Aux plus bas niveaux, il est préférable d'éliminer tous les virus plutôt que de chercher à supprimer deux lignes ou plus. En revanche, à partir du niveau 10, forcez sur les doubles pour obliger la bouteille de votre ennemi à déborder!



Utilisez les capsules multicolores pour réussir des triples.

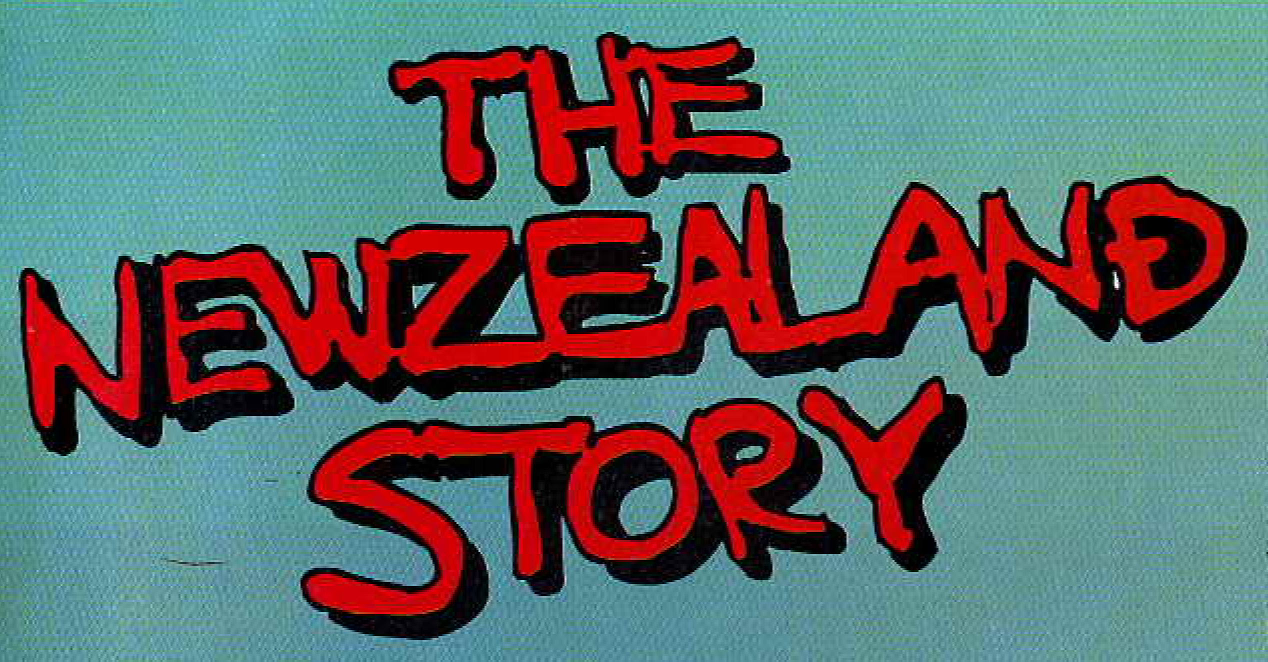
Remise à zéro

Si la bouteille vous paraît un peu trop infestée de microbes, appuyez sur les boutons SELECT, START, A et B et maintenez les enfoncés pour remettre le jeu à zéro. Cela fonctionne de manière identique sur les versions NES et Game Boy™.

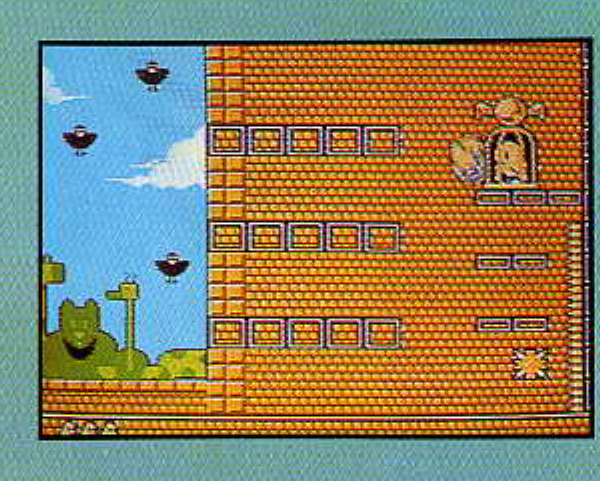
Matches équitables à deux joueurs

Si vous vous mesurez à un ami moins expérimenté que vous sur Dr Mario, choisissez vous un niveau plus élevé, de façon à ce que votre "handicap" soit à la hauteur de vos capacités. L'intérêt du jeu sera aussi vif pour vous que pour votre adversaire!





Par un après-midi ensoleillé, tous les petits Kiwis jouaient gaiement à leurs jeux préférés, lorsque la paix de leur communauté fut soudainement troublée. Coupant court à leurs joyeux jeux de Kiwis, une ombre noire s'étendit sur eux, révélant la formidable silhouette de Wally Walrus le morse. D'un seul coup de sa nageoire géante, il les mit tous dans son grand sac. Seul l'un d'entre eux, Tiki, a réussi à s'échapper, et lorsqu'il vit ses amis emportés au loin, il jura de les secourir et de les ramener sains et saufs à la maison...



La Quête du Kiwi

Wally, le morse diabolique, a vendu tous les malheureux Kiwis à des zoos dans toute la Nouvelle Zélande. Tiki doit donc parcourir le pays en délivrant ses amis de leur captivité forcée. Ce ne sera pas facile, car Tiki, armé seulement de son fidèle arc et de ses flèches, devra affronter des centaines d'ennemis venus prêter main forte à Wally! Le pénible nounours volant, ou le violent Kool Koala, qui feront tout ce qu'ils peuvent pour l'empêcher d'atteindre ses amis.

Les Gardiens

Chacun des différents mondes est gardé par un des sbires de Wally, et Tiki pourrait bien avoir trouvé des adversaires à sa mesure avec ces types qui ne sont pas prêts de se tenir à l'écart.



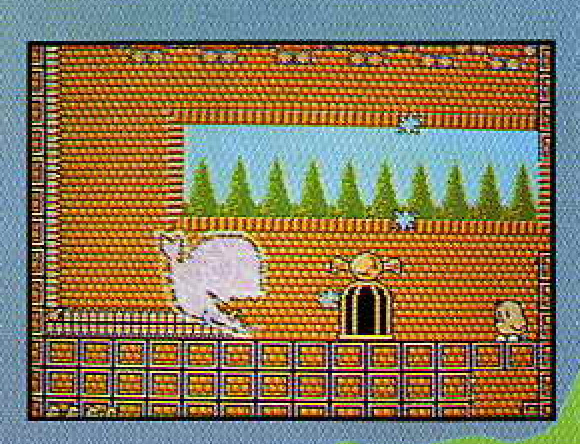
Kool Koala



Flying Teddy

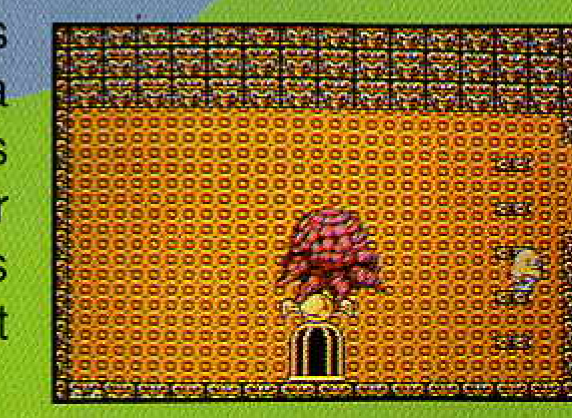
La Baleine

La Baleine est affamée et n'aime pas tellement le thon! Lorsque Tiki est avalé et se retrouve dans son estomac, continuez à tirer dans les parois de celui-ci en évitant les gouttes mortelles qui tombent d'en haut.



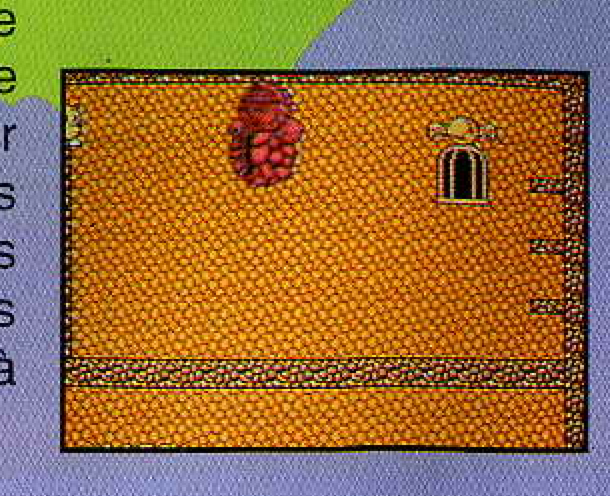
La Pieuvre

La Pieuvre possède vraiment plus d'un tour dans son sac et va bombarder Tiki de chauve-souris mortelles. Utilisez les corniches pour les éviter et envoyez tout ce que vous pouvez sur ce diable rusé à huit pattes!



La Maman

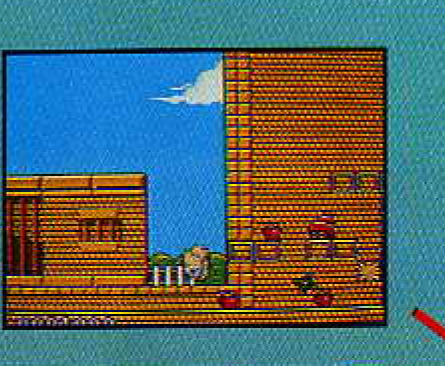
Ho, quelle affreuse mère! Cette ennemie possède une puissance de feu plutôt importante et va se montrer assez difficile à coincer. Quelques conseils: munissez-vous de bombes avant la confrontation, et utilisez les corniches pour éviter d'être touché à votre tour par ses ripostes...



La piste des Kiwis n'est pas facile à suivre, et Tiki doit être au mieux de sa forme pour visiter les différents mondes du jeu, franchir des terrains de plus en plus difficiles et surmonter des risques croissants.

Auckland...

Auckland est le premier monde. Il est vraiment simple et vous permet de maîtriser les commandes et de bien comprendre le but du jeu. Réquisitionnez un ballon et allez-y!



Roturua...

Ça devient maintenant plus sérieux, car Roturua ressemble à un labyrinthe géant. Dirigez Tiki à travers chaque niveau en utilisant les flèches comme guide. Vous devrez vous mouiller un peu si vous voulez récupérer vos copains...



Les Grottes de Waitomo...

Ces grottes ressemblent plus à un cauchemar de kiwi qu'à un zoo. Il y a cependant du pain sur la planche, alors terminez vite ce curieux monde et montrez à ces adversaires de quel bois vous êtes fait!





Le Détroit de Cook...

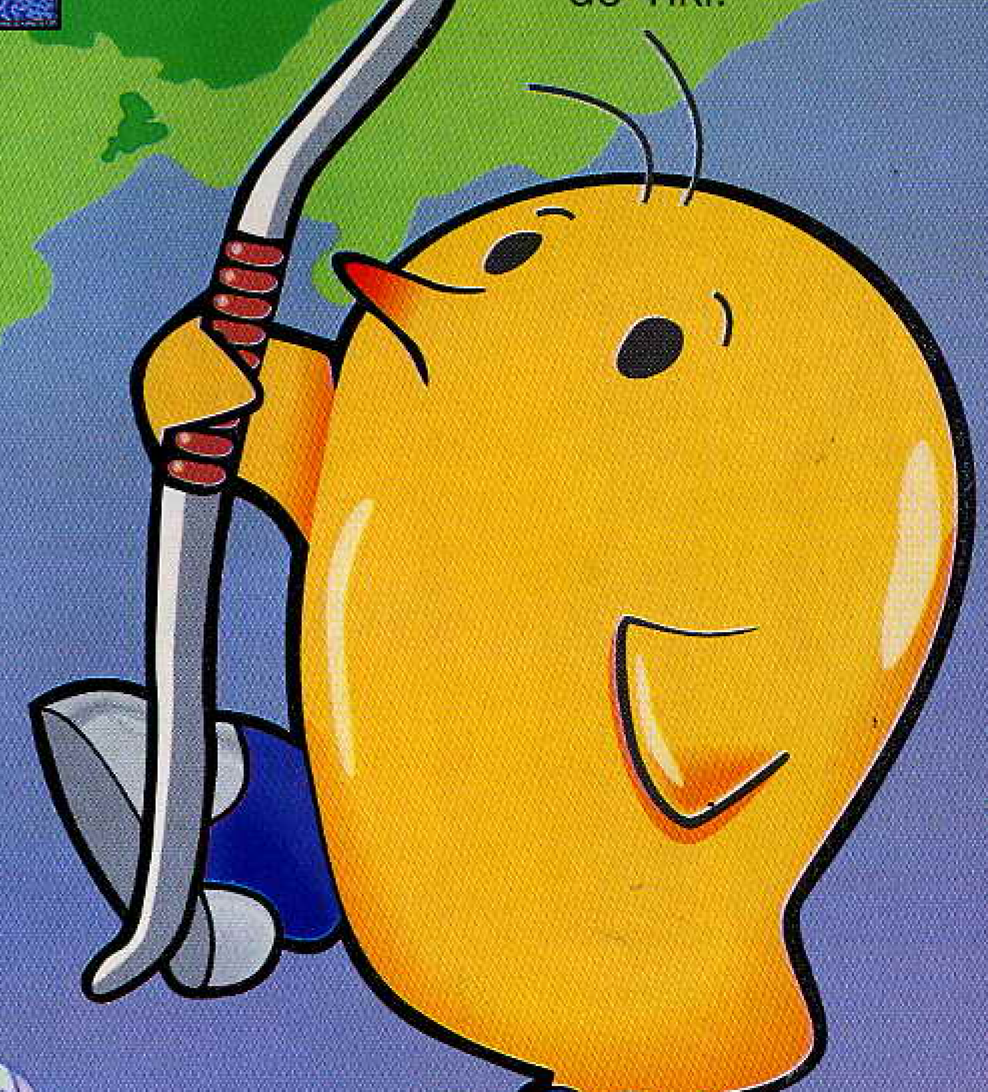
Un complot de pirates a vu Tiki essayer d'aborder le vaisseau le mieux gardé. Il devra également nager beaucoup sous l'eau.



AUCKLAND
WAITOMO
ROTURA
COOK STRAIT
Mt. COOK

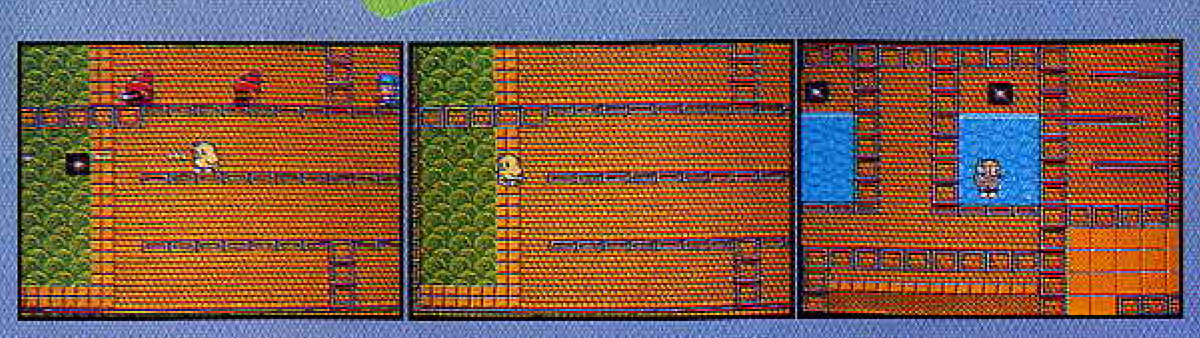
Le Mont Cook...

La destination finale de Tiki.



Les Raccourcis

Le long de sa route, Tiki pourra trouver quelques fenêtres warp qui lui permettront d'emprunter des raccourcis, et dans son dur voyage, il aura besoin de toute l'aide qu'il pourra trouver!

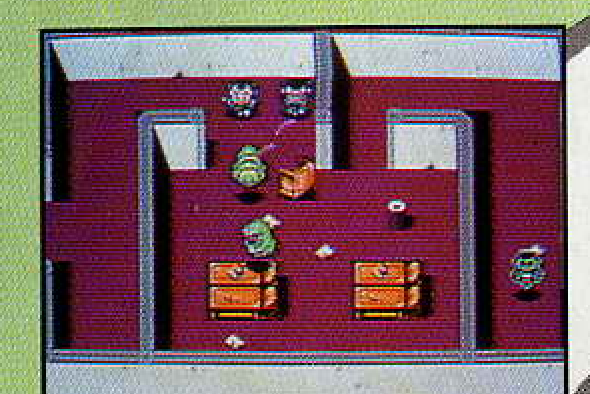


Les warps se trouvent seulement à certains endroits. *Après avoir tiré pour en révéler l'emplacement, sautez dedans...* *Et vous vous retrouverez un peu plus loin dans le jeu!*

NEW GHOSTBUSTERS II



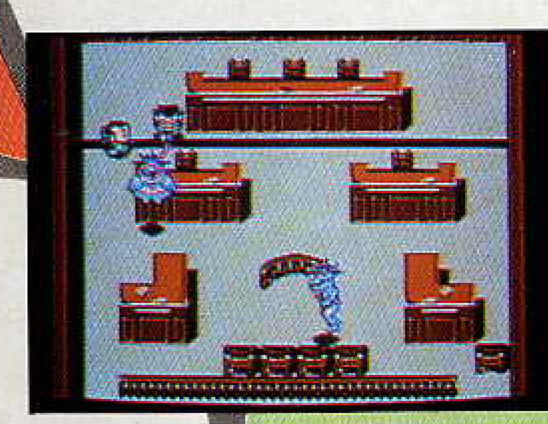
Choisissez votre équipe.



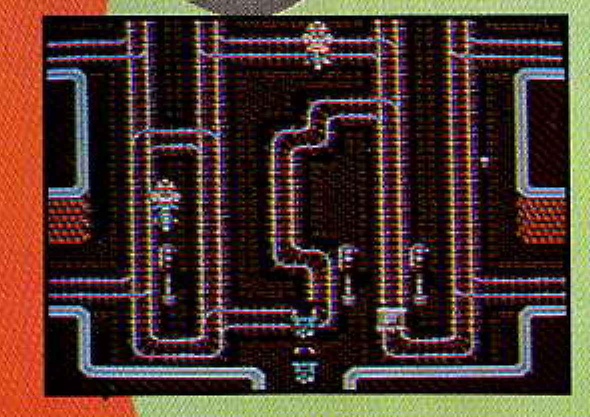
Attrapez ces fantômes!



Ils deviennent de plus en plus gros et méchants...



Tenez le rayon proton pointé sur les gardiens fantômes avant d'amorcer le piège.

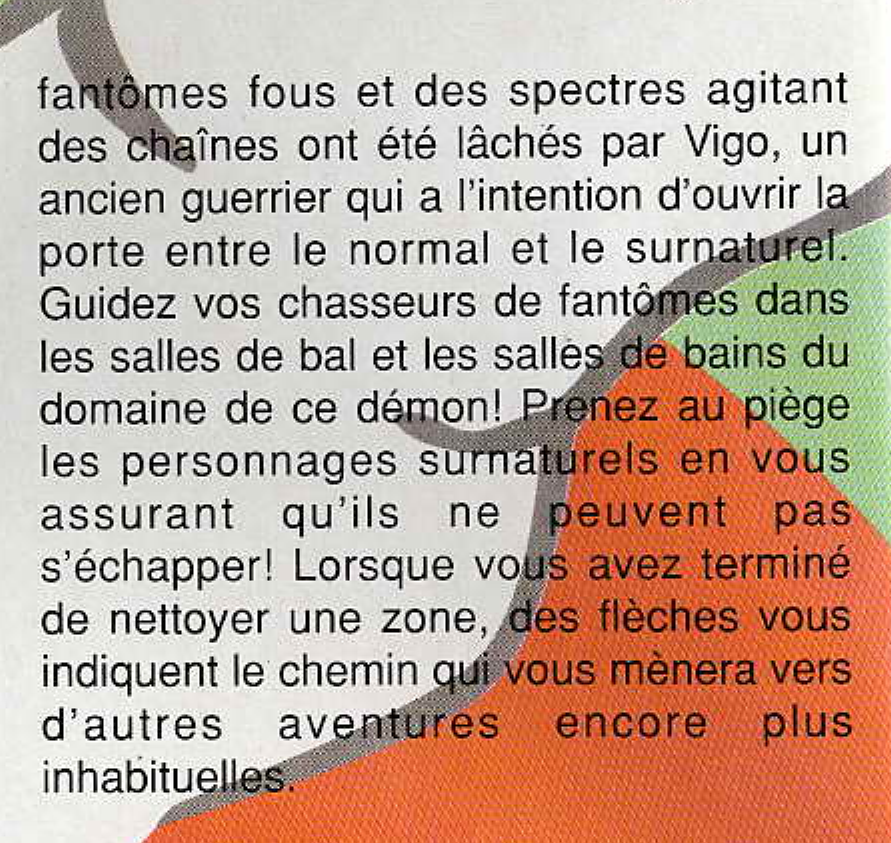


Les bas-fonds hantés!

Nous sommes prêts à vous croire

Les chasseurs de fantômes sont de retour! Une fois de plus, les voilà prêts à nettoyer les routes pleines de "slime", à chasser les fantômes des maisons hantées et à éliminer les apparitions féériques - le tout au nom de la vérité, de la décence et du Mode de Vie Américain (et quelques milliers de dollars). Alors, équipez-vous de vos pièges les plus perfectionnés et de votre canon à protons pour partir en chasse d'une chose informe répondant au nom de Vigo et qui menace de réduire la planète à néant!

Qui appeler au secours?



SOS FANTOMES est un groupe de quatre copains d'un naturel doux et avisé, planant dans le surnaturel. Chacun d'eux essaie de mettre un frein aux intentions diaboliques de Vigo. Choisissez-en deux, l'un qui paralysera les fantômes avec un rayon de proton et l'autre qui terminera le travail en enfermant Vigo dans un piège.

Vos deux chasseurs de fantômes déambulent dans des régions infestées de vampires, en faisant sortir les spectres et en libérant la ville de ces visiteurs importuns. Même si quelques parties vous seront nécessaires pour vous accoutumer aux commandes, le contrôle des différents mouvements vous deviendra vite familier et vous pourrez vous livrer aux joies de la chasse aux fantômes en toute tranquillité!

Nous n'avons pas peur...

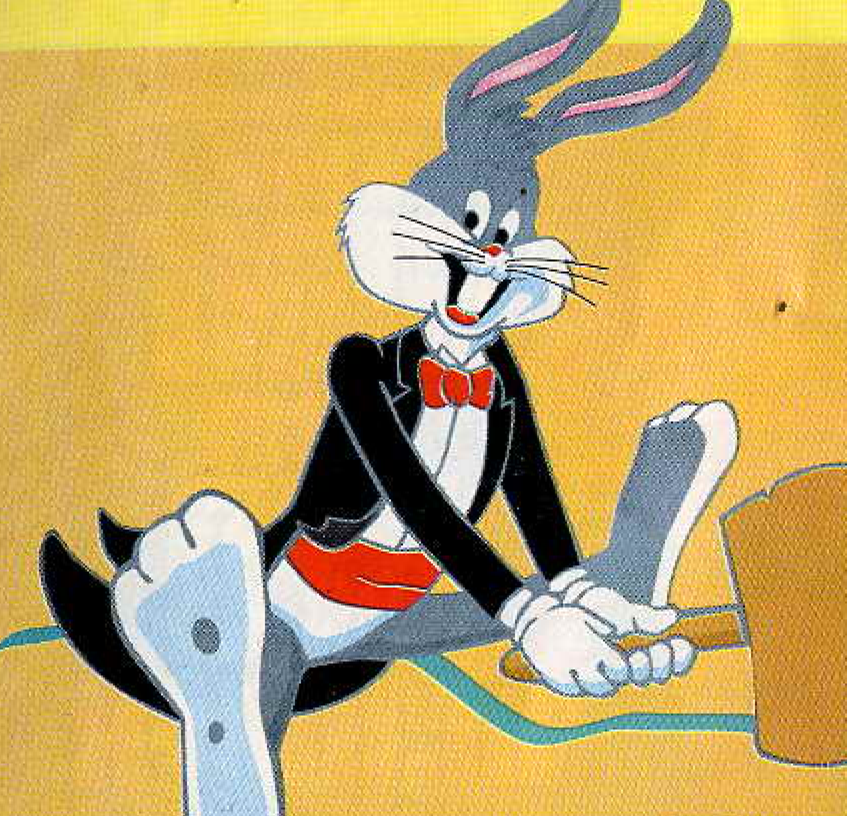
Le scénario de NGB ne diffère pas de la version originale d'Activision, mais le jeu est totalement différent.

La fiesta paranormale commence dans une vaste maison hantée, où des fantômes fous et des spectres agitant des chaînes ont été lâchés par Vigo, un ancien guerrier qui a l'intention d'ouvrir la porte entre le normal et le surnaturel. Guidez vos chasseurs de fantômes dans les salles de bal et les salles de bains du domaine de ce démon! Prenez au piège les personnages surnaturels en vous assurant qu'ils ne peuvent pas s'échapper! Lorsque vous avez terminé de nettoyer une zone, des flèches vous indiquent le chemin qui vous mènera vers d'autres aventures encore plus inhabituelles.

Les souterrains sont votre prochain arrêt, cette fois pour tenir tête à des mineurs morts depuis longtemps qui sont revenus pour continuer leur travail - à vous donner le frisson! Restez loin de leurs hâches si vous voulez rester en vie - vous ne serez d'aucune utilité à ceux qui sont passés dans l'autre monde...

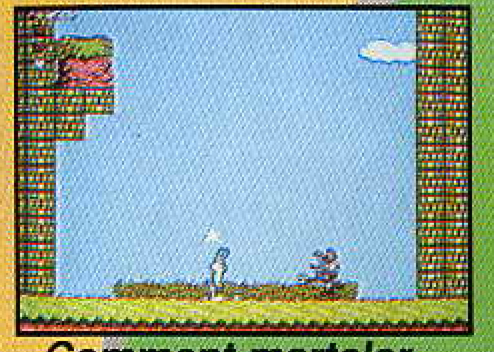
Ne pas s'approcher du "slime"

"The New Ghostbusters II" reprend plusieurs des meilleurs moments du film, y compris la BO dont il vous offre un superbe remix. NGB II est un jeu vraiment original. Essayez-le et jugez par vous-même!



THE BUGS BUNNY™ BIRTHDAY BLOWOUT

Bon anniversaire Bugs!



Comment marteler Daffy Duck



Comment écraser Tweetie Pie



Comment écraser Wile E. Coyote!

Bugs Bunny a été invité à une soirée organisée en son honneur pour fêter ses cinquante printemps. Cependant tous les autres héros de Looney Tunes sont jaloux de toute l'attention donnée à Bugs... et ils ont décidé d'empêcher l'invité d'honneur de parvenir au lieu de la célébration de son anniversaire! Le vieux Bugs va avoir besoin d'aide et c'est là qu'on vous attend! Guidez le célèbre lapin à travers un monde loufoque, et aidez-le à se débarrasser des "amis" tous plus connus les uns que les autres qui veulent l'empêcher de fêter son anniversaire.

Héros et machinations

Pour atteindre le lieu de la soirée préparée à son attention, Bugs doit faire face à des machinations toutes plus farfelues et étranges les unes que les autres. Il semble que tous les héros de dessins animés se soient donné le mot! Tout se ligue contre lui les bombes à retardement qui explosent lorsqu'on les approche, les boîtes de savon diaboliques, plutôt amusantes qui envoient des bulles sur son chemin, jusqu'aux dangereux maillets qui le martèlent au sol. Des aventures que l'on ne voit que dans les dessins animés...

A la fin de chaque monde, un des héros de Looney Tunes se mesure à Bugs. L'idée est de faire passer la grosse carotte à la prochaine étape et, pour la trouver, il peut être nécessaire de vaincre le personnage qui se présente devant vous...

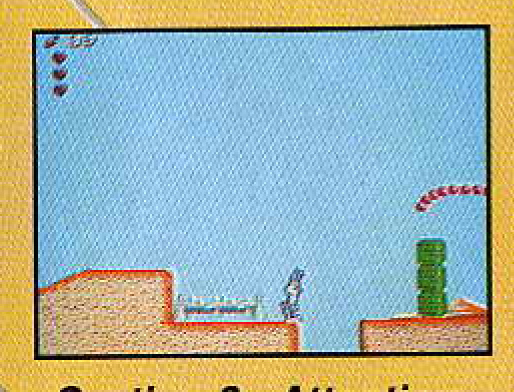


Fête d'anniversaire

En dépit de tous les obstacles et ennemis qui se présentent devant l'héroïque Bugs, celui-ci est bien décidé à parvenir aux festivités données en l'honneur de son anniversaire. N'écoutant que son courage, il part sur la route longue et périlleuse qui recèle des surprises inouïes, avec pour uniques armes un marteau pour écraser comme des mouches les obstacles et son amour fou pour les carottes qui lui vaut des bonus...

Section 1 - Un bon coup de marteau! Projetez-vous en l'air.

Section 2 - Plongez dans les puits pour trouver des bonus.



Section 2 - Attention aux cactus qui peuplent le désert.

Bugs Bonus Bonanza!

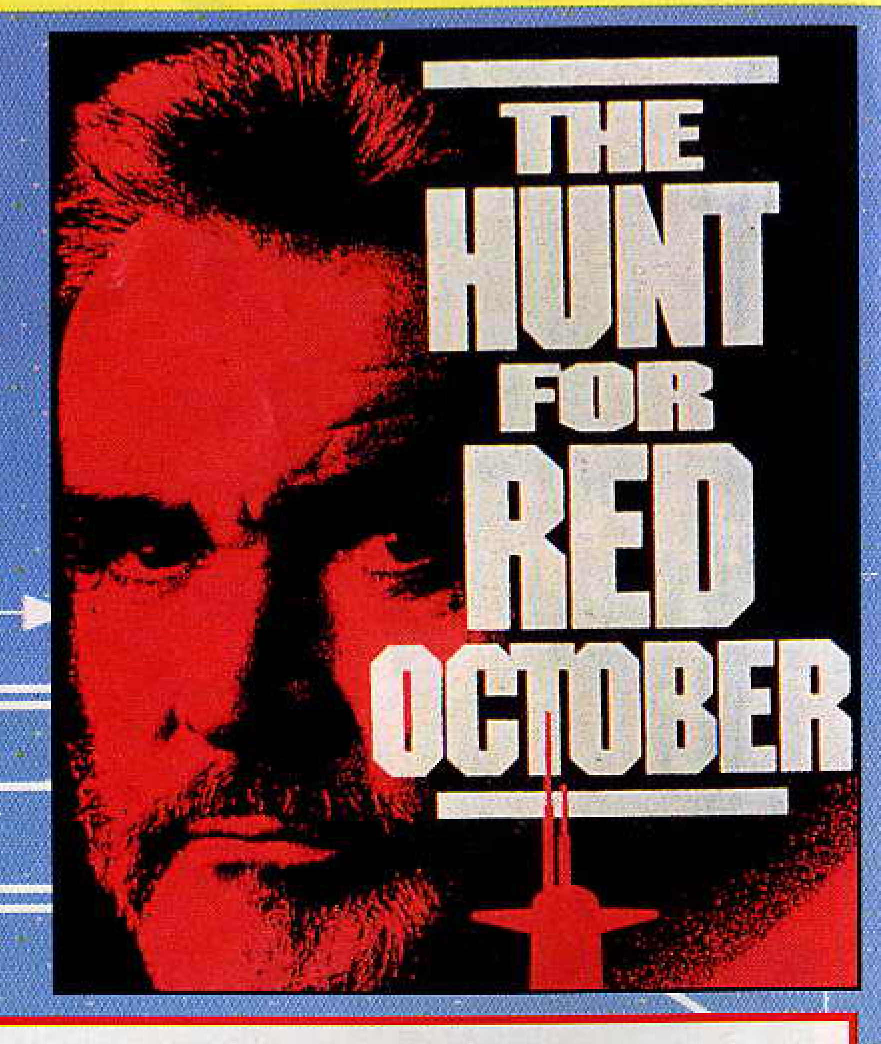
A la fin de chaque étape, Bugs peut prendre part à un jeu de bonus qui lui redonne des vies. La première partie lui permet d'essayer de gagner des vies insaisissables en alignant des chiffres tandis que la partie de bonus de Willy Weasles voit notre lapin à grandes oreilles essayer de frapper autant de belettes que possible avec son marteau!



Attention...

Voici le meilleur des jeux d'aventures sous-marines. Préparez-vous à démêler l'intrigue mystèrieuse de "Hunt for Red October". Le jeu est basé sur ce succès cinématographique qui raconte le voyage d'un sous-marin russe et de son équipage rebelle en fuite vers la côte américaine et la liberté.

Le film a été très bien accueilli lors de sa sortie en salle et a connu un second succès en vidéo. Sean Connery, l'acteur bien connu, jouait le rôle principal du film, le capitaine en quête d'asile pour son navire. Non seulement, le héros connaissait des moments difficiles pour se débattre parmi les eaux hostiles, mais il devait échapper à la poursuite de la Flotte Rouge, bien décidée à empêcher ce sous-marin ultra moderne de tomber aux mains de l'ennemi.



FICHE TECHNIQUE DU SOUS-MARIN





CLASSE: ***TYPHON*** **-**
Prototype armé d'ogives nucléaires. Très haute sécurité (code 1).

EQUIPAGE: ***24*** **-**
Equipage sélectionné pour ses capacités spéciales.
Personnel de haut niveau de la Flotte Rouge.

ARMES PRINCIPALES: ***MISSILES, TORPILLES*** **-**
Armes à longue distance

RADAR: ***SONAR*** **-** balayage de zone intégral

ARME NUCLEAIRE: ***OUI*** **-**
Armé de missiles tactiques à ogives nucléaires

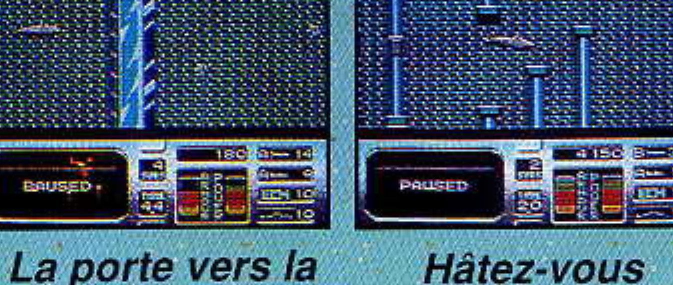
CARACTERISTQUES SPECIALES: Système Caterpillar, système ECM - Système Caterpillar: permet d'échapper aux sonars et de passer à travers les tirs ennemis.
Système de leurres électroniques (ECM).

En plongée, en plongée, en plongée!!

De nombreux dangers vous attendent dans les sombres profondeurs de l'Atlantique. Naviguez à travers le système de sécurité complexe du Port Soviétique et échappez-vous pour la liberté. Assurer le commandement de Red October n'est pas une mince affaire et vous devez observer vos progrès avec soin. Aidez-vous des mini-sous-marins, déplacez-vous soigneusement à travers les zones gardées et priez pour que les portes de sécurité en acier ne se referment pas devant vous!



Tirez la torpille un



Balise de sonar droit devant!



La porte vers la liberté ?



Hâtez-vous lorsque vous aurez à franchir ces barrières...

Sortez les tourelles

Employez le mode Caterpillar pour déjouer les sonars...

RAINBOW ISLANDS

Cramponnez-vous à vos sièges! Bub et Bob sont de retour dans une aventure plus excitante et plus colorée que jamais! Les Iles de l'arc-en-ciel, situées dans un coin reculé du monde, sont infiltrées par les forces du mal, et c'est à Bub et Bob de redonner des couleurs à ces terres autrefois heureuses!



On y va!

Les sauteurs d'îles

Il y a en tout sept îles de l'arc-en-ciel multicolores, chacune développant un thème différent au cours de quatre étapes, et un nombre incalculable d'ennemis. Des tanks miniatures mènent l'attaque sur l'Ile du Combat, des petits pieds emportent vos adversaires sur l'Ile des Insectes, et un insecte réellement énorme vous attend à la fin de chaque terre! Ca a vraiment chauffé depuis que Bub et Bob sont allés là-bas pour la dernière fois...



Confrontation avec les horreurs de la guerre sur l'Ile du Combat.



Rencontre avec les créatures de l'Ile aux Insectes.

Les secrets de votre réussite

Pour terminer chaque étape, vous devez tracer votre chemin en construisant une échelle d'arcs-en-ciel. Vous pouvez aussi les utiliser pour repousser tout ce qui est plutôt dangereux. Assurez-vous que vous avez pris tout ce que vos ennemis ont laissé derrière eux - cela pourrait s'avérer très utile. Les chaussures, par exemple, vous font courir plus vite, les potions rouges vous procurent des doubles arcs-en-ciel vitaux, tandis que les diamants sont d'un usage très spécial...



Evitez l'araignée en vous tenant sur la droite.



Ramassez les diamants dans un certain ordre et vous aurez une surprise!

Les gardiens de fin de niveau nécessitent plus d'un arc-en-ciel pour être anéantis. Le premier monstre aux yeux d'insecte que vous allez rencontrer est l'araignée. Pour l'abattre, tenez-vous dans le coin droit et bombardez-le d'arcs-en-ciel. Attention - chaque gardien nécessite une technique différente pour son anéantissement.

Le sauvetage des Iles

Il ne sera certainement pas facile de débarrasser les Iles de leurs visiteurs importuns, mais Bub et Bob sont des héros spéciaux - ils réussissent, là où les autres échouent! Cette aventure aussi est spéciale, et plaira à tous ceux qui aiment les jeux rapides et pleins de vie.





En route pour l'Orient

Nous voilà partis pour l'Orient pour découvrir les mystères des arts martiaux au cours d'un combat effréné de Kung-fu dont Jackie Chan et son aura sont les vedettes. Une action intense vous attend tout au long de votre route. Votre tâche consiste à guider Jackie parmi de magnifiques décors orientaux et à vous battre contre les diaboliques ennemis dans de cruciales épreuves d'adresse.

La super attaque.

Coup de pied sauté.


Emparez-vous de la cloche pour entrer sur l'écran de bonus...

Evitez le piranha!


Bondissez au dessus des plates-formes


Venez à bout de Buddhadoma

L'Art Ancien du Kung fu

Jackie est renommé pour être l'un des plus grands protagonistes de l'Ancien Art martial du Kung fu et nous ne discuterons pas là dessus! Ce gars-là connaît quelques techniques diaboliques qui lui seront bien nécessaires lors de son voyage sur les routes poussiéreuses de la Chine.

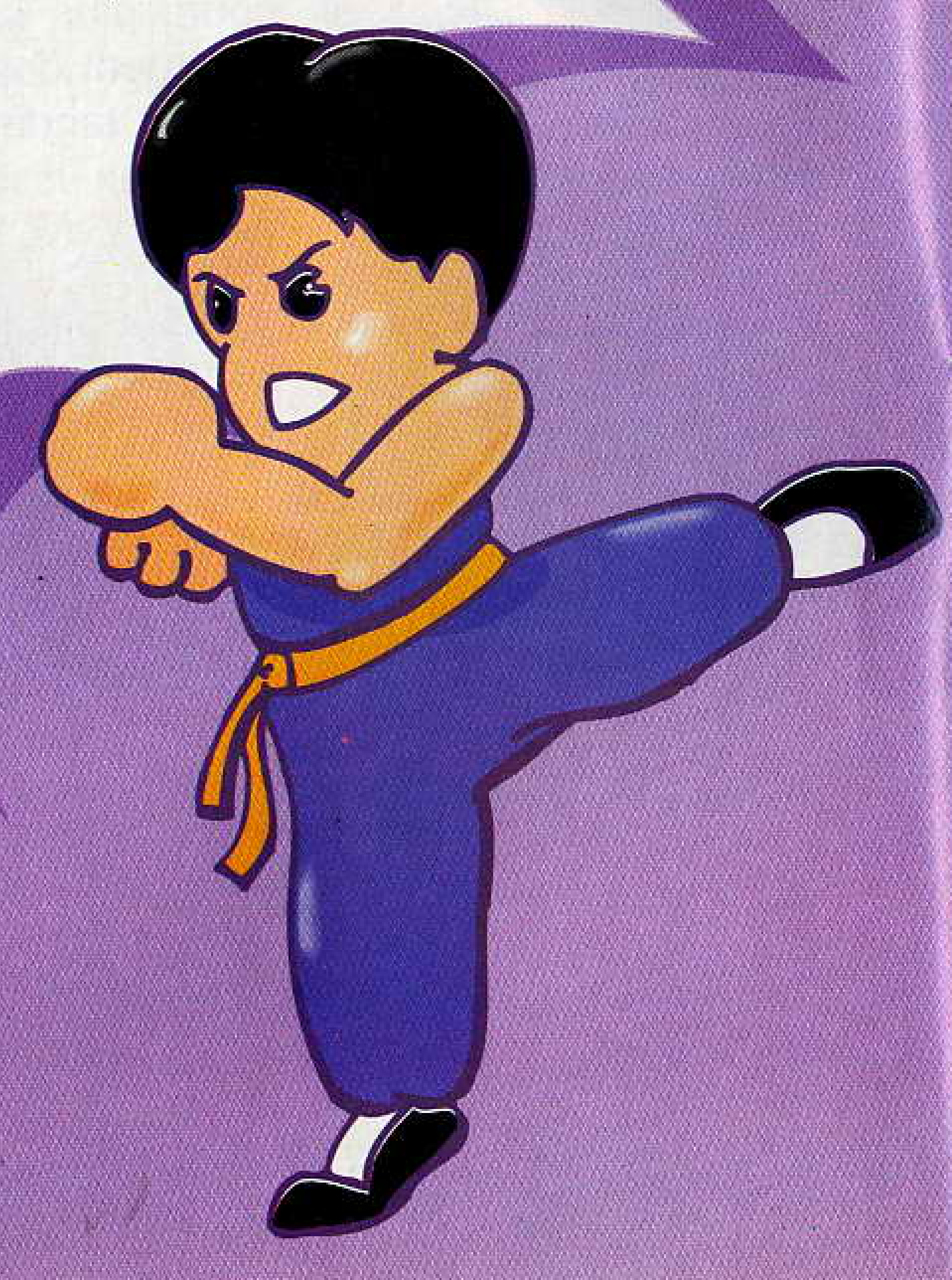
Amassez les icônes d'attaque afin que Jackie puisse utiliser ces techniques spéciales contre ses ennemis. Les attaques tournoyantes permettent à Jackie d'affaiblir ses ennemis en un seul coup. Utilisez "l'Attaque du Ciel" pour vaincre les ennemis volants et la "Tornade" pour vous frayer un chemin parmi les ennemis. Finalement "la vague psychologique" donnera une bonne leçon à ceux qui cherchent à vous arrêter.

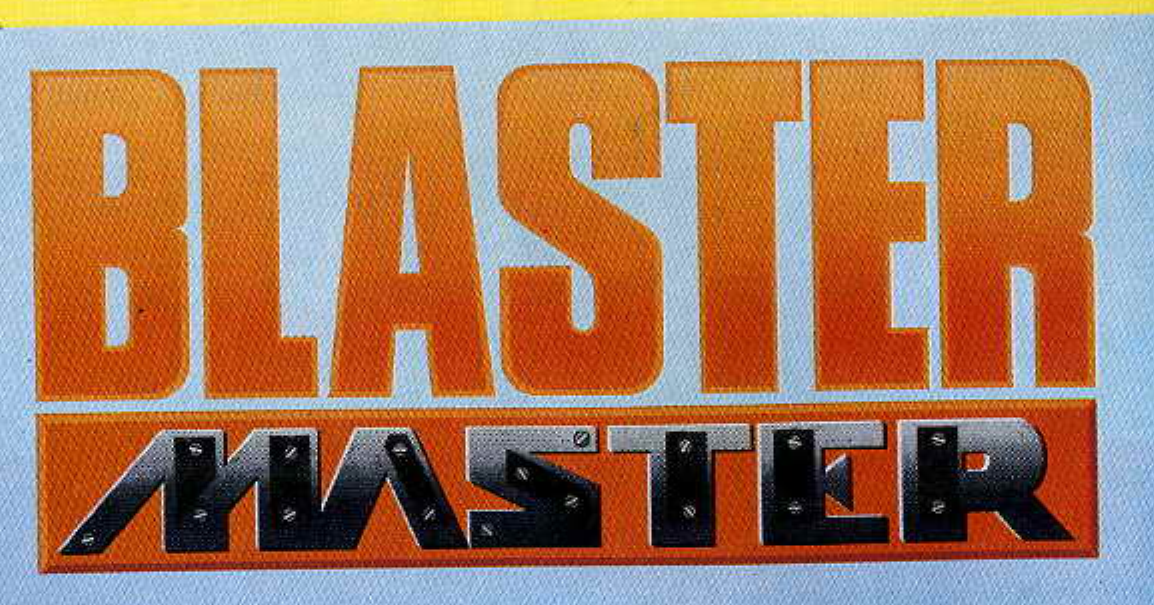
ORIENTATION EN ORIENT

L'aventure de Jackie commence à l'extérieur d'un temple gigantesque. Dès le début de son voyage, de nombreux dangers l'assaillent. Il doit rapidement combattre des tigres féroces et de dangereux samouraïs qui font tournoyer leur cimeterre près de vos oreilles! Sans compter les pièges munis de clous qui menacent de l'empaler... Il peut, cependant, gagner des vies supplémentaires s'il s'empare de la cloche située au début du niveau...

Si Jackie réussit à contourner les nombreux obstacles, sans oublier le nombre incroyable d'ennemis sauvages, il aura droit à sa première confrontation avec un chef. Le premier est Buddhadoma, qui surgit en agitant ses bras sans arrêt: son appétit de destruction est incommensurable! Venez à bout de ce monstre, en le frappant entre les deux yeux... Une fois que Jackie l'a achevé, il peut passer à la prochaine étape de cette aventure.

Une fois à l'intérieur du temple, Jacky doit affronter le piranha mangeur d'hommes ainsi que des plates-formes instables qui peuvent facilement le faire glisser dans le bassin géant. Il devra une fois de plus faire appel à son agilité lorsqu'il entre dans les grottes faiblement éclairées où les plates-formes se dressent soudain sans prévenir!





Voyage au centre de la terre

Devenez le héros Jason et entrez dans le monde souterrain des mutants horribles et des rongeurs radioactifs grâce à ce jeu qui allie fièvre et suspense. "Blaster Master" comporte de nombreux niveaux et offre deux styles d'écrans bourrés d'action et de combats excitants avec toutes sortes d'ennemis et de mutants. Voici un jeu qui a vraiment tous les atouts pour devenir le compagnon favori de ceux qui recherchent des aventures stimulantes!

Le moyen de transport du futur

Un sacré engin, ce véhicule de "Blaster Master" qui allie maniabilité et puissance de feu. Au début de la partie, vous disposez de trois armes des missiles auto-guidés, des éclairs et des missiles multi-têtes. Pour ne pas rester bloqué avec les armes les moins puissantes, hâtez-vous de trouver les icônes appropriées qui vous donneront les munitions nécessaires pour utiliser les armes supplémentaires...

Et, vous trouverez d'autres éléments de puissance lors de l'anéantissement des gardiens que vous trouverez à la fin de chaque niveau.

Point de vue

La majorité de l'action est vue de côté, ce qui vous permet d'observer vos rencontres de l'intérieur du véhicule. Cependant, lorsque Jason sort de son camion et franchit la porte, l'écran change pour vous présenter un gros-plan du dessus. Vous pouvez ainsi voir l'action de plus près.

Jason et les mutants

Huit niveaux délirants, tous dotés d'un paysage gigantesque, attendent Jason. Il s'agit en fait de fouiller la région à la recherche de portes à franchir pour trouver des munitions et de la puissance de feu supplémentaires. Le but est d'arriver à la fin de chaque étape et de vaincre le Warlord qui attend. Ce n'est pas une tâche de tout repos, mais lorsque ce sera fait, vous aurez un nouveau pouvoir et pourrez passer au défi suivant...

L'aventure commence dans une grotte désolée, fréquentée uniquement par des mutants vampires. Traversez rapidement ce premier monde, en esquivant les mauvaises surprises et tentez de franchir la première porte sans subir trop de dommages.

Une fois la porte franchie, vous découvrirez un monde encore plus grand rempli de portes cachées et de surprises sous-marines. Sortez de votre véhicule pour franchir les portes (votre point de vue du jeu change et vous voyez l'action du dessus). Une fois à l'intérieur, cherchez bien partout pour trouver des power-up (accélérateurs de puissance).

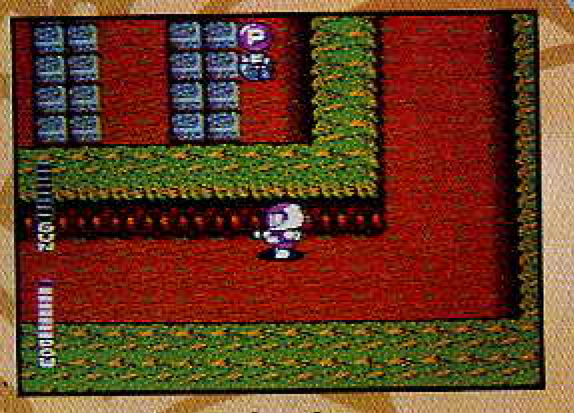
Une fois la porte franchie, vous découvrirez un monde encore plus grand rempli de portes cachées et de surprises sous-marines. Sortez de votre véhicule pour franchir les portes (votre point de vue du jeu change et vous voyez l'action du dessus). Une fois à l'intérieur, cherchez bien partout pour trouver des power-up (accélérateurs de puissance).

Pour atteindre le premier chef, vous devez descendre vers la droite en longeant les rochers, entrer dans l'eau et continuer tout droit jusqu'à ce que vous atteignez une échelle. Sortez du véhicule et grimpez vers le destin qui vous attend...

Ceci n'est qu'un aperçu de ce qu'est une grande aventure! Non seulement l'action vous arrive dessus rapidement, mais les commandes et les graphismes sont si agréables qu'ils permettent une manoeuvrabilité totale! Passionnant!


Combat contre le premier chef


Vue de côté

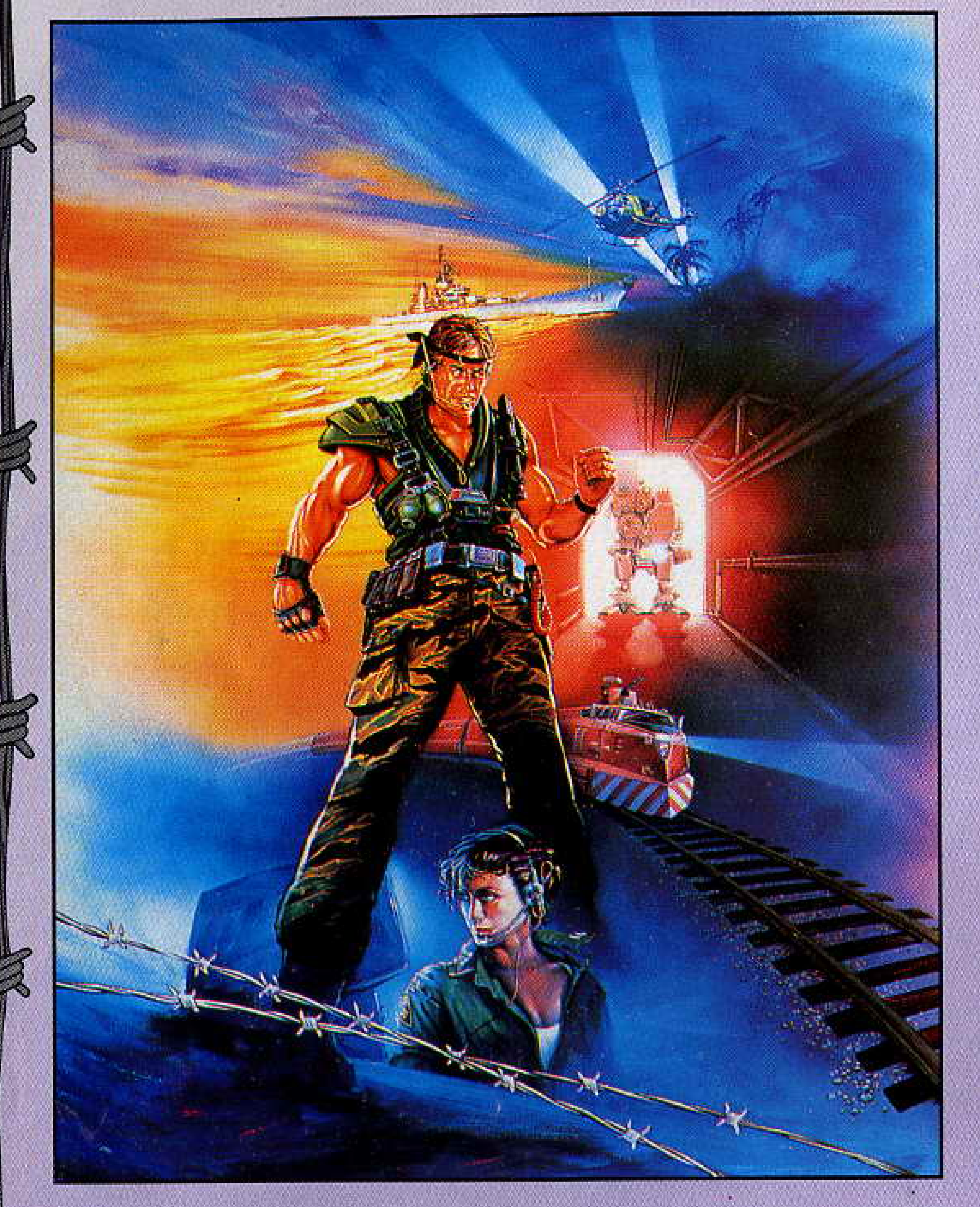

Vue du dessus


Vous devez vous débrouiller tout seul ici!


Escapades sous-marines


Combat à l'intérieur d'une zone secrète.

SNAKE'S REVENGE™



Une fois de plus sur la brèche...

"Snake's Revenge" reprend là où "Metal Gear" s'était arrêté et vous jette à nouveau en plein coeur de l'espionnage et du terrorisme! Après avoir vaincu le terrible Colonel Cataffy et éliminé la menace de la super-arme de Metal Gear, Solid Snake a pris un repos bien mérité. Mais Cataffy ayant survécu à leur précédente rencontre et construit une super-arme encore plus puissante, avec l'intention de tenir une fois de plus le monde à sa merci, notre héros a été rappelé!

Rencontre avec de super espions

Cet espion n'est pas un faux-ami. C'est un expert très entraîné aux arts martiaux dont l'intelligence est aussi aiguisée que le couteau qu'il manie avec beaucoup d'habileté. Cependant, même lui a besoin d'aide, et trois autres agents secrets ont été envoyés pour lui prêter secours et assistance. Vous pouvez les contacter par radio, mais faites attention au niveau des piles!

J.T.- C'est lui qui vous aidera le plus pendant les premières étapes de la mission.

NICK MYER - Cet agent de commando renommé pour son sang-froid vous aidera à vous sortir des situations compliquées.

JENNIFER X - Elle cache un secret inavouable et fournit également des informations intéressantes.

Vous pouvez également obtenir des informations des prisonniers, et même des commandos ennemis avec l'aide d'un peu de sérum de vérité. Plus vous sauvez de prisonniers et plus de soldats vous interrogez, plus vous monterez en grade et en adresse...





Armes et éléments

"Snake's Revenge" est beaucoup plus qu'un jeu de recherche et d'objets à récupérer. La discrétion et le silence sont d'une grande importance, de même qu'un bon sens de l'orientation! Cependant, les éléments et les armes qui vous sont offerts jouent un rôle important dans la mission, donc prenez bien connaissance de leur liste et inspectez bien tous les coins et recoins. Les éléments les plus importants sont les huit cartes clés qui vous permettent de rôder librement dans la base. Elles sont de plus en plus difficiles à trouver... les dernières sont même profondément enfouies ou lourdement gardées.



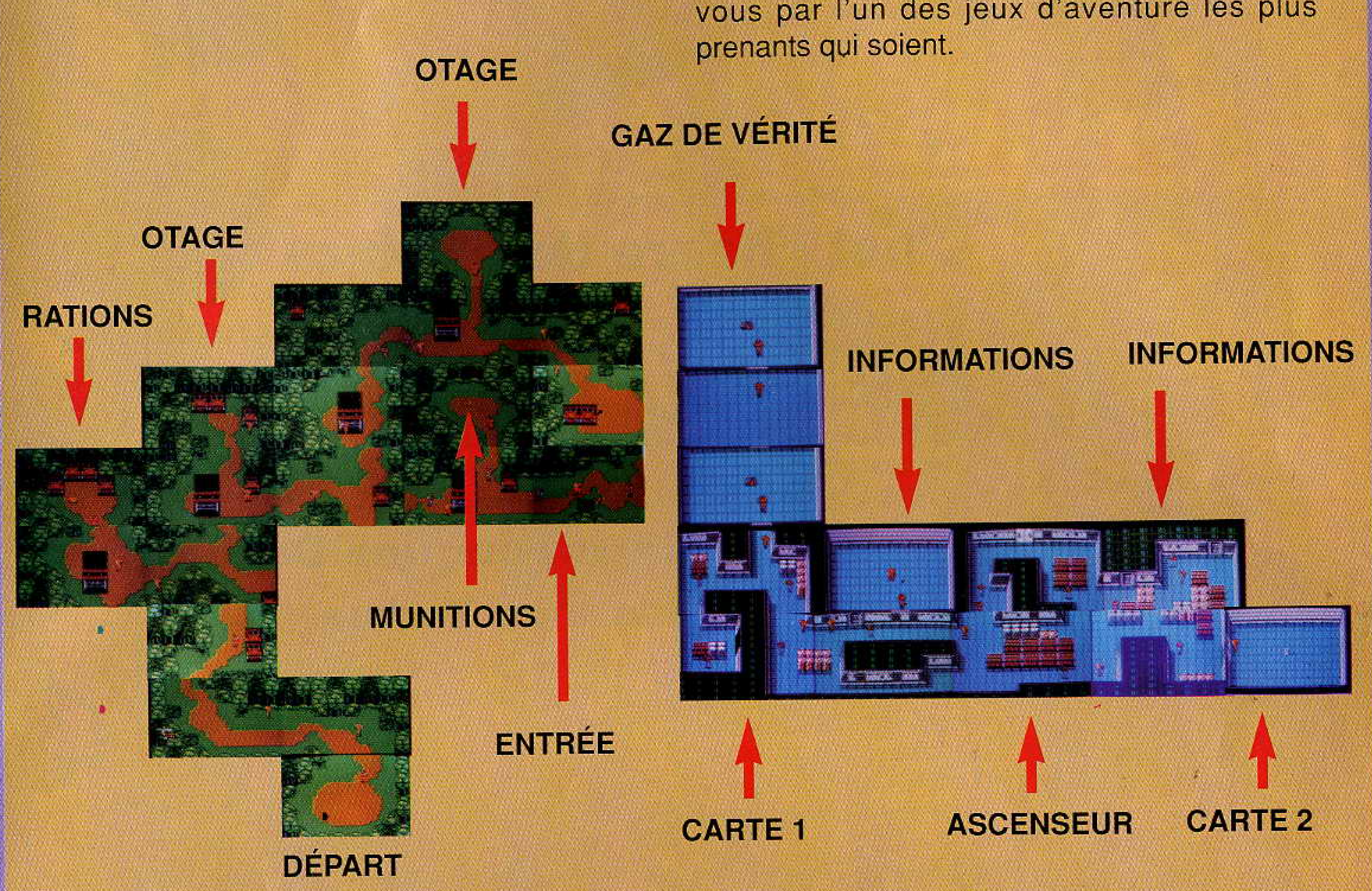


Vous avez tout un arsenal d'armes à votre disposition, depuis le pistolet et les grenades jusqu'aux mines en passant par les fusils de chasse. Ce serait peut-être une bonne idée de trouver le silencieux avant d'ouvrir le feu sur les soldats ennemis qui déferlent constamment sur vous, sinon tout le monde sera au courant de votre soi-disant mission secrète!



Derrière les lignes ennemies

Utilisez notre carte seule et unique pour vous aider à forcer la forteresse ennemie et lancez-vous par l'un des jeux d'aventure les plus prenants qui soient.



Super Stratégies



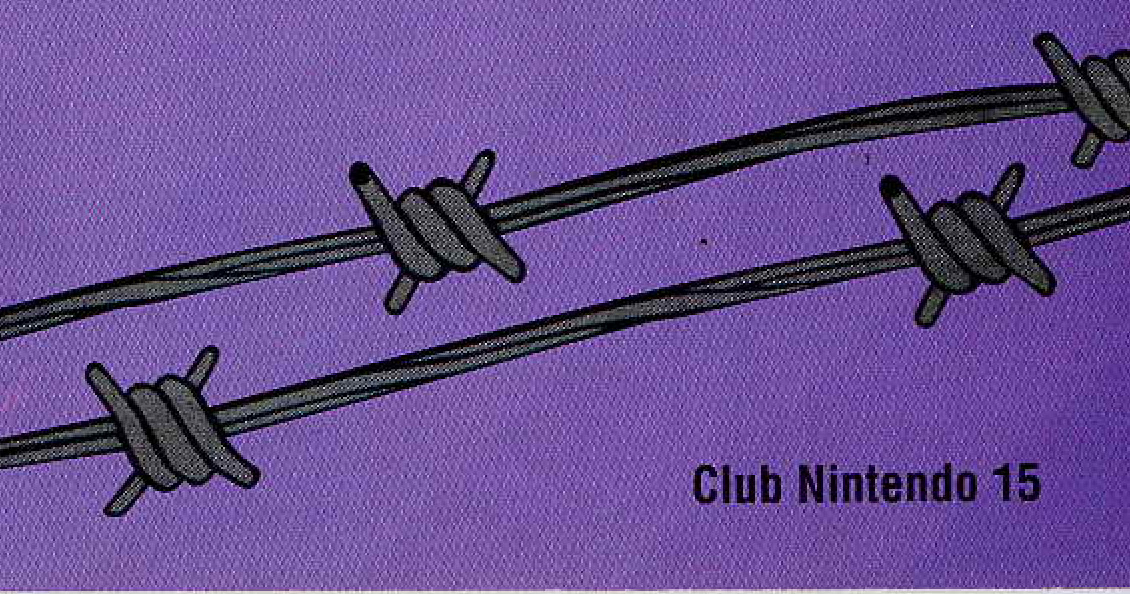
Attention à la lumière des miradors

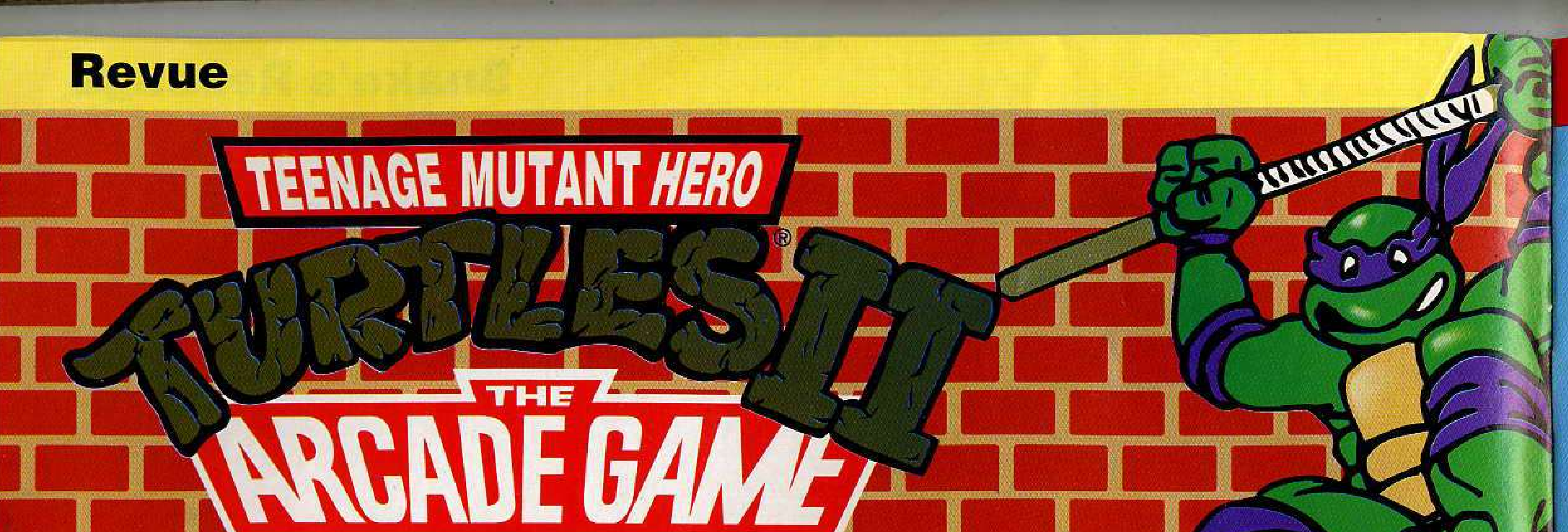


Restez en dehors de la ligne de mire des soldats et attaquez au couteau pour ne pas vous faire détecter.

Pénétrez sur l'écran "Entrée" par le coin inférieur droit afin de ne pas être vu. Répondez à l'appel, puis asseyez-vous et admirez le spectacle!

Une fois que vous êtes rentré et que vous avez trouvé la carte numéro 1, ressortez par la porte supérieure pour prendre le silencieux.





C'est l'heure de la pizza

Elles sont de retour! Parmi les cris (cowabunga!!!) et les piles de pizzas aux poivrons, les Tortues émergent une fois de plus des égouts pour combattre Shredder et ses vieux copains du Foot Clan! Cette fois, il est accompagné de deux chasseurs de primes qui ont l'intention de réduire les Tortues en purée et d'en faire une soupe peu appétissante! Pourront-elles anéantir cette menace, ou le monde se prépare-t-il un avenir sous la férule diabolique du lâche Shredder?

Faites équipe pour une Double Puissance Tortue

Cette adaptation du jeu d'arcade regroupe nos quatre Tortues. Choisissez entre Léonardo le manipulateur de Katana, Michelangelo l'expert en Nunchaku, Donatello qui brandit son bâton et Raphaël qui fait tournoyer son saï. Deux joueurs peuvent faire équipe pour obtenir plus de Puissance Tortue. Mais si vous êtes seul, rien n'est perdu, avec beaucoup de courage, vous pouvez sûrement venir à bout des forces du mal.

Admirez la vitesse et la force des mouvements des tortues - leurs attaques sont assez fortes pour affronter même les affreux les plus redoutables!



Le coup de pied chassé - fait éclater la panse des adversaires!



L'attaque normale - une ou deux et ils vont agiter le drapeau blanc!

L'attaque spéciale - un peu plus difficile à maîtriser, mais les résultats sont spectaculaires!

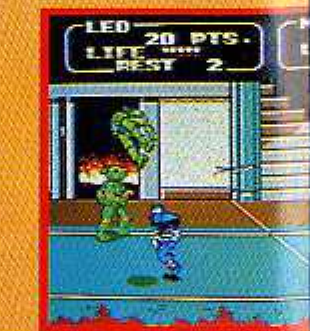
L'étouffement de la Tortue - les Tortues devront réagir vite pour se sortir de cette prise punitive!

Départ de l'aventure

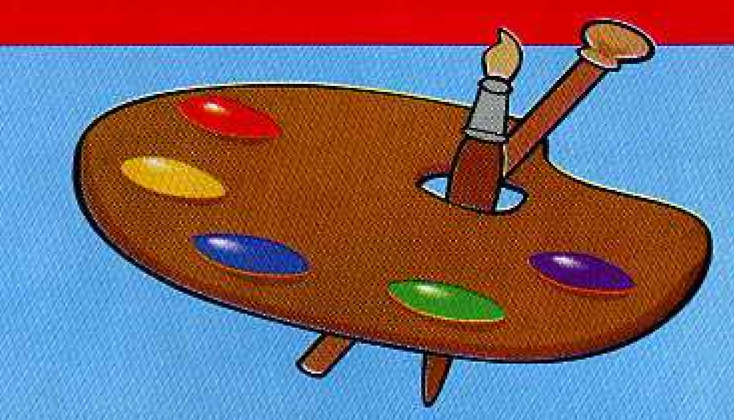
Dix niveaux incroyables, dont deux spécifiques à ce version, attendent les Tortues aventureuses. Le quête ne les entraîne pas seulement à débarrasser monde de Shredder, mais aussi à sauver April de s griffes démoniaques. Et ce n'est pas tout, car des pièg innombrables, des obstacles et des ennemis sont là po vous réduire en bouillie! Et vous qui pensiez que c'ét super d'être une Tortue...

Les soldats du Foot - Il en existe quatre sortes, et la plupart succomberont assez vite à une attaque spéciale, combinant sauts et coups de poignard. Attention aux soldats à mitraillettes, car les Tortues ne sont pas complètement à l'épreuve des balles!







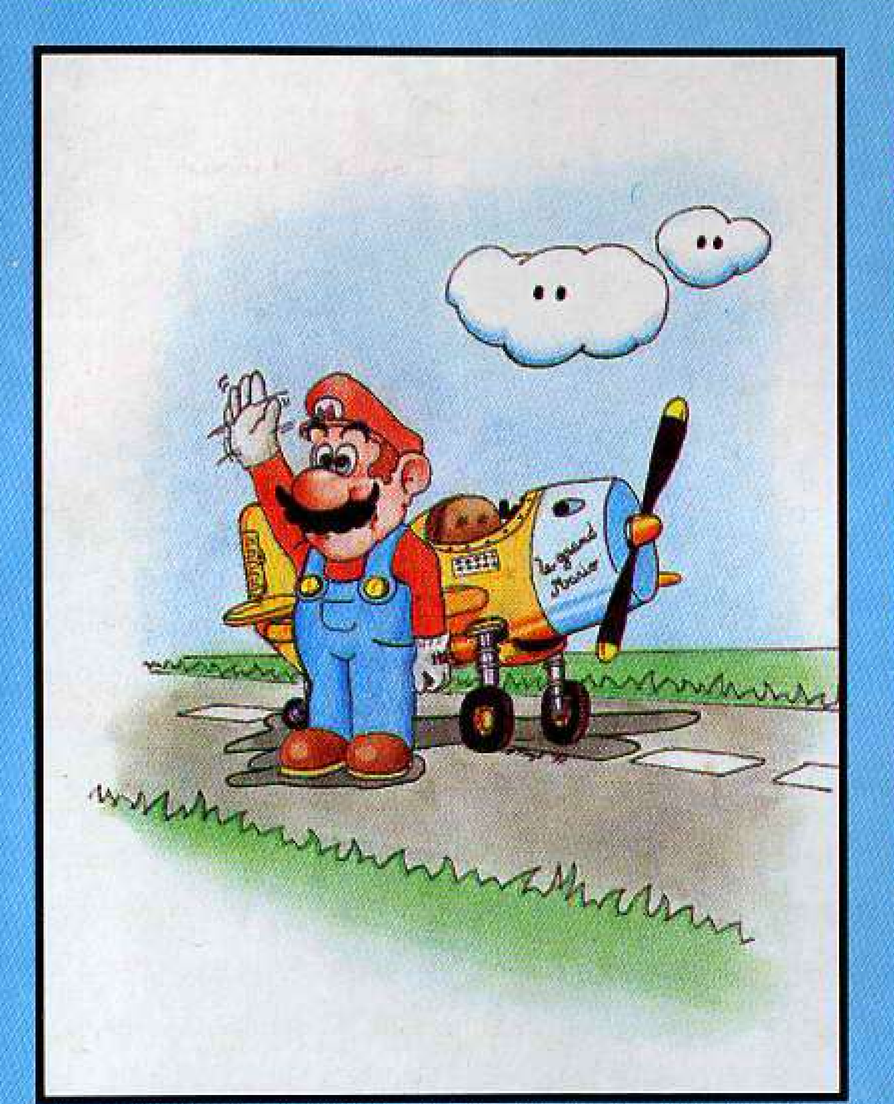


Envoyez nous votre plus beau dessin

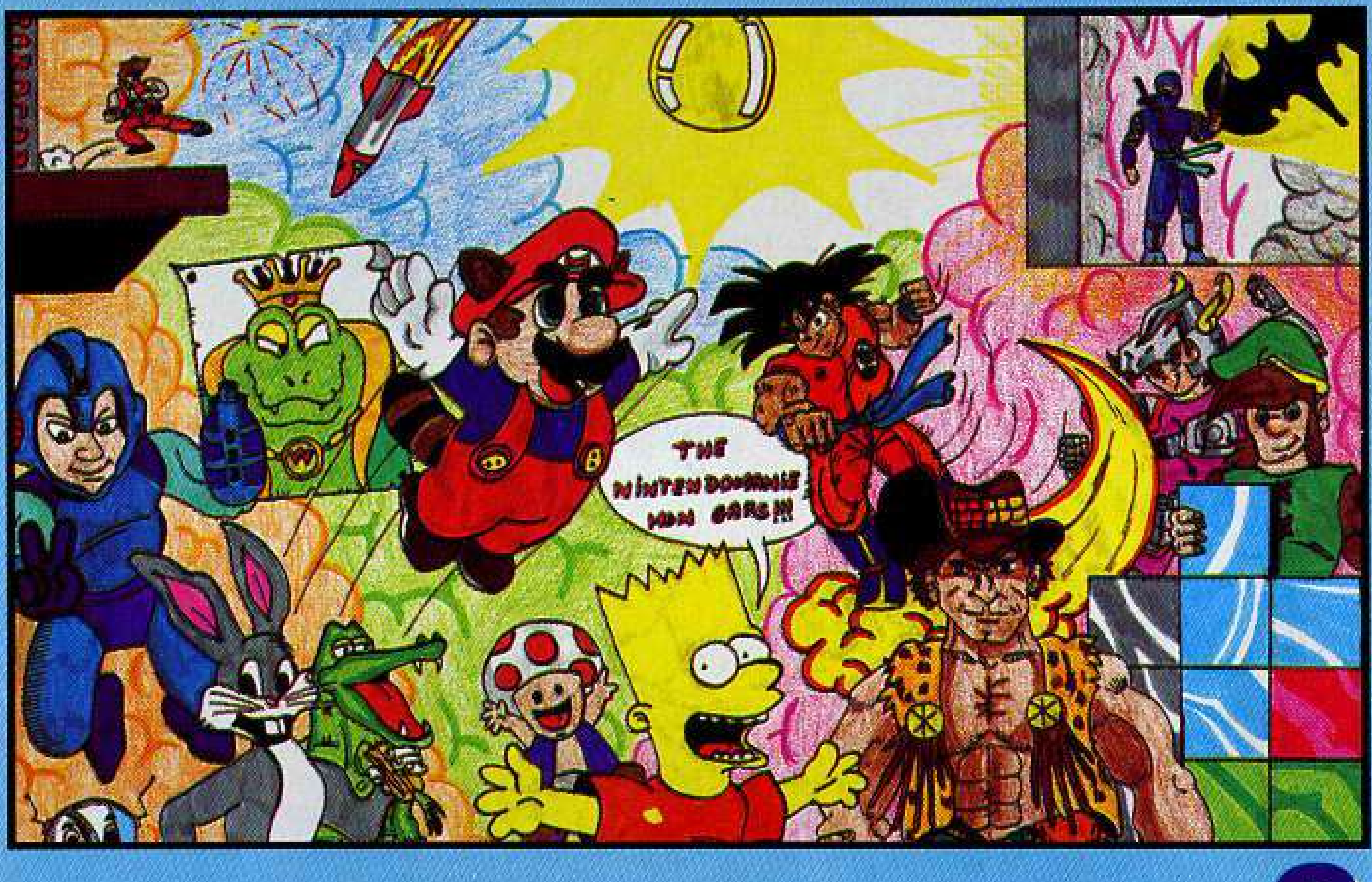
Les dix gagnants recevront la cassette vidéo du film "Les Tortues Ninja" et les cinq premiers verront leurs dessins imprimés dans ce magazine.



1



2



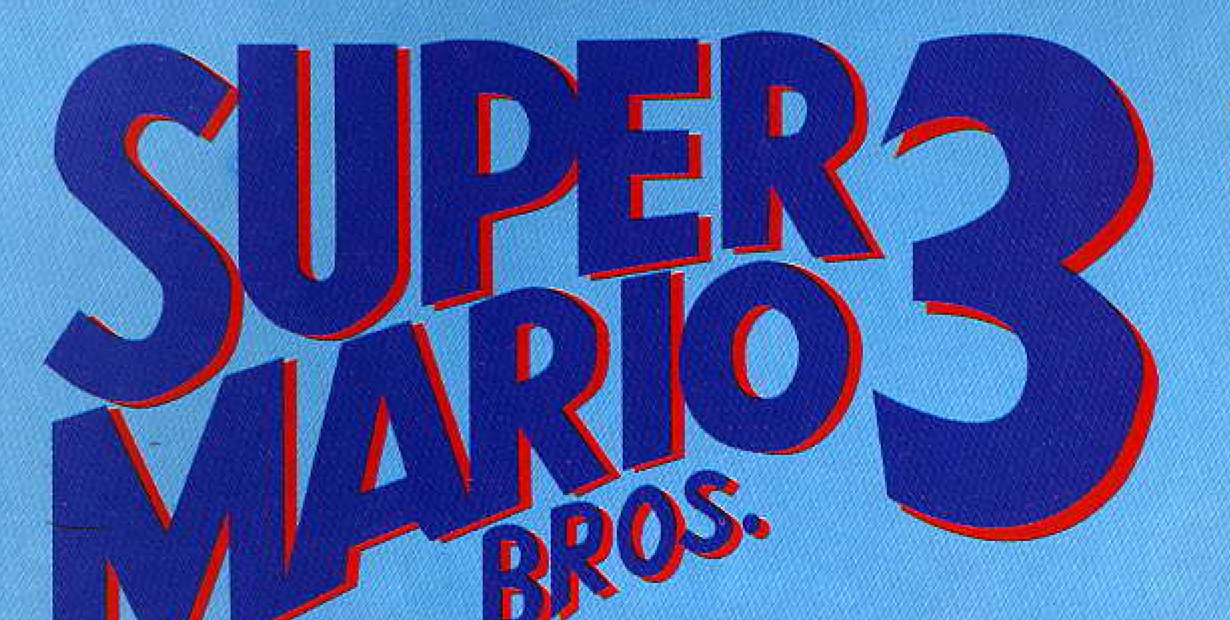
3

5

4

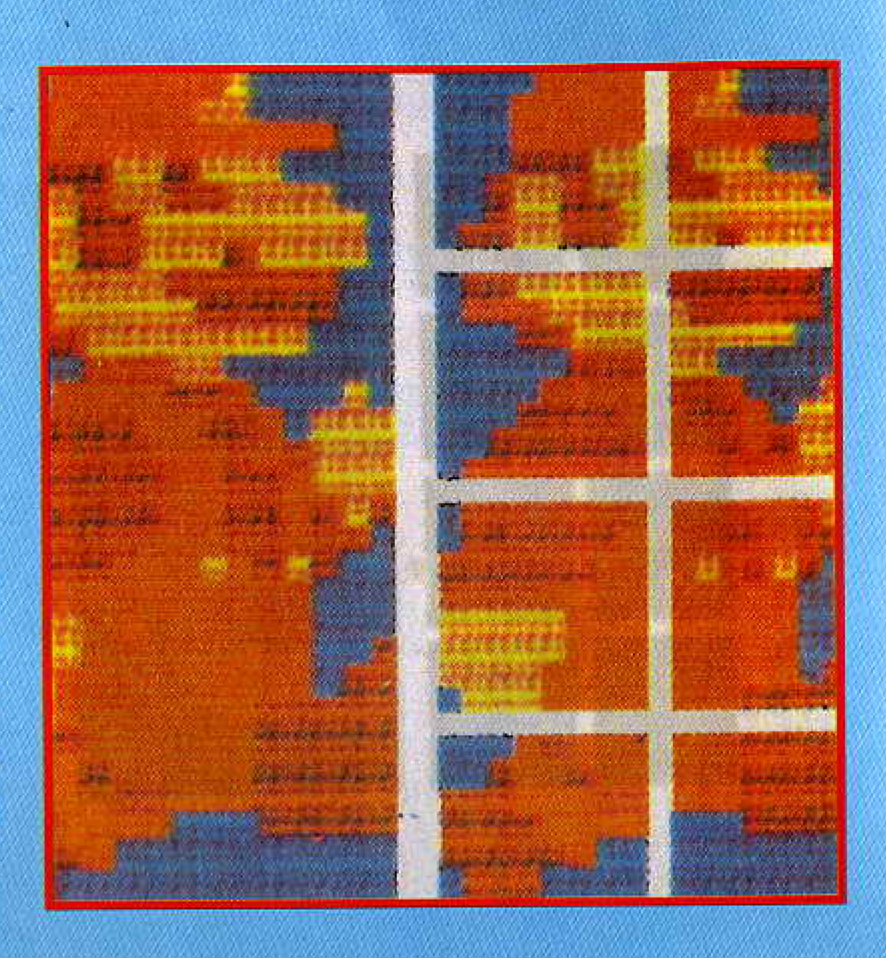
Les gagnants sont:

1 Guillaume Lusvardi
2 Arnaud Touzé
3 Guillaume Mariaud
4 Jacob Diaz
5 Lisa Letessier
6 Benjamain Bonbot
7 Jonathan Delaballe
8 Jean-Philippe Mawart
9 Julien Marza
10 Julien Truchan



Les étapes de la création de Super Mario Bros 3

Un petit coup d'oeil derrière l'écran



Le jeu vidéo fait appel à la double technique du dessin animé et de la programmation informatique. Prenons l'exemple de Mario. Notre petit plombier moustachu a une allure bien sympathique lorsqu'il se ballade sur vos écrans mais il est en réalité composé de huit parties qui sont programmées pour apparaître toutes ensemble et former ainsi le personnage que nous connaissons si bien.



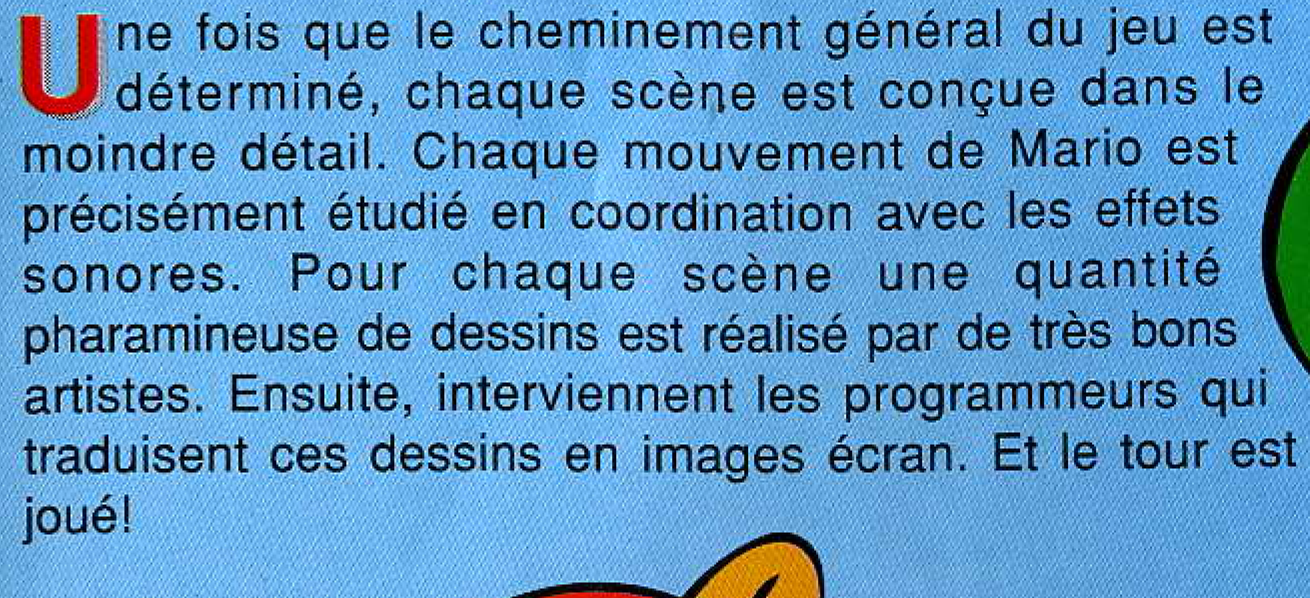
Tout a commencé au Japon

Les jeux vidéo créés par Nintendo sont conçus et réalisés par l'équipe Recherche & Développement de Nintendo Company Ltd, qui se trouve à Kyoto au Japon.
Produire un jeu vidéo comme SMB 3 demande un énorme travail. Une équipe de dix personnes, dirigée par M. Shigeru Miyamoto, s'est consacrée à cette tâche pendant environ deux ans et ce ne sont pas les idées qui leur manquaient. C'était du délire! Mais les résultats sont là!



La conception du jeu

SMB 3 a été conçu pour plaire à des joueurs de tout niveau. Pour cela, de nombreux bonus ont été placés dans les premiers mondes du jeu pour encourager les débutants. Quant aux pros, ils trouveront dans les mondes supérieurs des challenges assez complexes, dignes de leur habileté.



Une fois que le cheminement général du jeu est déterminé, chaque scène est conçue dans le moindre détail. Chaque mouvement de Mario est précisément étudié en coordination avec les effets sonores. Pour chaque scène une quantité pharamineuse de dessins est réalisé par de très bons artistes. Ensuite, interviennent les programmeurs qui traduisent ces dessins en images écran. Et le tour est joué!



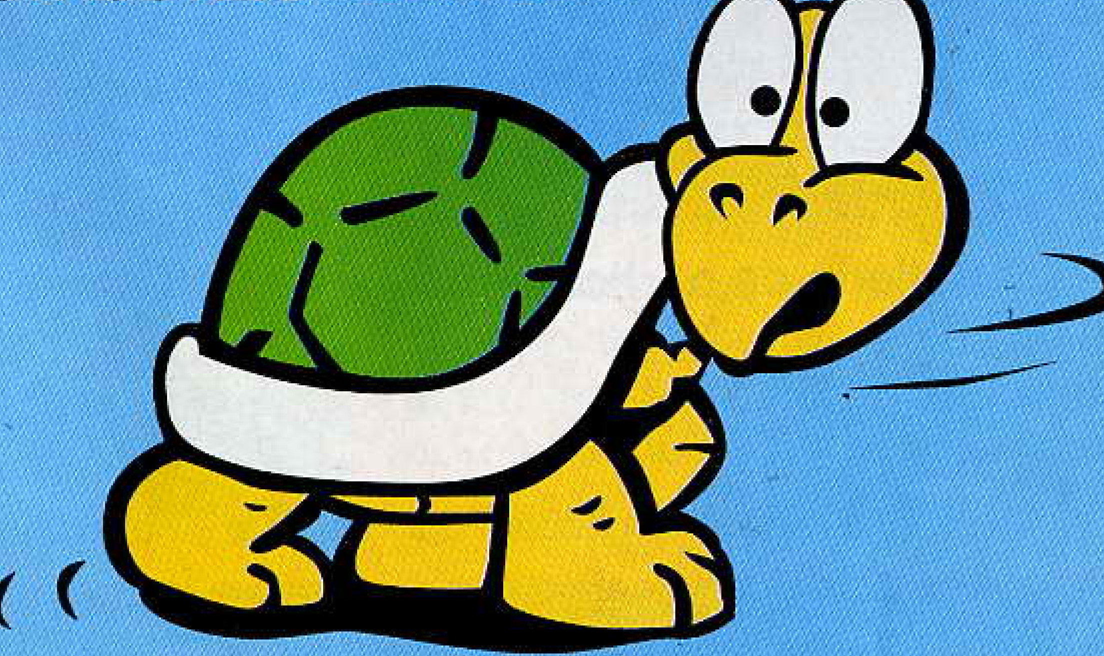
Un nouveau look pour Mario

Super Mario est devenu le personnage fétiche des jeux Nintendo et sa cote de popularité bat tous les records. Aussi, les concepteurs de SMB 3 ont voulu apporter à leur mascotte de nouveaux plus tout en conservant sa personnalité. Mario peut se servir de sa queue de raton-laveur pour éliminer certains obstacles. Il peut voler pour se sauver d'une situation périlleuse ou se transformer en statue pour éviter certains dangers.

Mais qui dit nouveau héro, dit nouveaux ennemis! Bowser a un peu vieilli mais ses enfants prennent la relève et il peut en être fier car ils sont plus forts les uns que les autres. Autre nouveau personnage: le chien enchaîné (Chain Chomper) qui est par ailleurs un ennemi redoutable. On retrouve dans SMB 3 des ennemis plus familiers, mais ne vous y trompez pas car eux aussi ont affûté leurs armes.



S'il vous arrive de pester contre un ennemi particulièrement coriace, dites-vous bien que ceux qui l'ont créé en ont bavé eux aussi. Alors retournez vite à vos manettes!



Nintendo Super Tour '92

C'est parti!



Mario vient à votre rencontre pour vous offrir encore plus de divertissement: 80 postes de jeux sur NES et Game Boy seront à votre disposition. Venez participer à des démonstrations gratuites. Défiez les conseillers techniques de Nintendo, et surtout, inscrivez-vous pour le Championnat de France de jeux vidéo Nintendo.

Dix concurrents se mesureront pendant environ 7 minutes sur un enchaînement de jeux spécialement conçu pour cette super compétition. Les scores seront enregistrés par ordinateur et un finaliste sera sélectionné à chaque étape et invité à participer aux finales. Je ne vous cache pas qu'il y a des super lots à gagner!





Le camion du Super Tour a déjà fait de nombreuses apparitions en région parisienne et certains petits veinards s'en sont déjà donné à coeur joie. Les prochaines étapes seront Orléans, Bourges et Troyes. Pour connaître le calendrier exact des étapes du Super Tour Nintendo, tapez 3615 code Nintendo sur votre Minitel ou bien téléphonez au SOS Nintendo (16) 1.34.64.77.55.

Rejoignez-nous vite sur le podium du Super Tour et n'oubliez pas de remplir le bulletin ci-dessous et de le présenter à l'accueil du Super Tour pour participer au Championnat de France de jeux vidéo Nintendo.

Bulletin de participation au Championnat de France de jeux vidéo Nintendo

Nom:.......................... Prénom:.......................... Date de naissance:..........................

Adresse:..........................

Code postal:.......... Ville:.......................... Tel:..........................

Présentez-vous à l'accueil du Super Tour Nintendo 92 avec ce bulletin réservé aux membres du Club Nintendo.

Les monstres de fin de niveau

Ils sont gros, méchants, et ont bien l'intention d'en finir avec le courage de nos héros à carapaces. Ils les attendent à la fin de chaque niveau et leur posent bien des problèmes...

Niveau 1 : Rocksteady

Tactique Tortue: attendez qu'il tire, sautez en lui donnant un coup de pied et éloignez-vous immédiatement en bondissant. S'il vous charge à nouveau, sautez par dessus et recommencez.

Niveau 1/2: Bebop

Tactique Tortue: comme avec Rocksteady, mais en plus rapide.

Niveau 2/2: Le professeur Stockman

Tactique Tortue: L'attaque spéciale (saut et coup de poignard) devrait venir à bout de cette grosse tête. Frappez tous les "Mousers" qui vous approchent!

Niveau 3/1: TORA

Tactique Tortue: Ce chasseur de primes aurait mieux fait de rester dans son monde d'origine! Envoyez-lui des coups de pied chassés et retirez-vous rapidement. Essayez de l'attaquer juste avant qu'il n'attrape un bloc de pierre pour faire tomber un projectile glacé, mais sauvez-vous vite.

C'est juste un petit échantillon de cette bande de criminels endurcis. Cependant, en combinant habileté, chance et la première tactique gagnante (celle contre Rocksteady), vous devriez être capable de triompher de l'étrange et sauver April d'un terrible destin!


Rocksteady


Bebop


Professeur Stockman


TORA



Etape 1: le mariage du feu et du Foot Clan

Dès le départ, l'action est chaude au point de parfois faire rôtir nos héros. Utilisez la carte et nos conseils exclusifs pour vous aider à atteindre la fin du niveau et rencontrer Rocksteady.



Comme aux quilles... - Evitez ces balles bondissantes en vous débarrassant d'abord des soldats qui vous entourent, puis sautez par dessus en saut chassé, car cela vous propulsera plus loin qu'un saut normal.



Roadkill Rodney - N'importe quel idiot sait que faire une virée dans une voiture volée est un jeu de dingues, alors mettez ces fous hors d'état de nuire en les piégeant dans un coin et en les attaquant sans cesse.

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

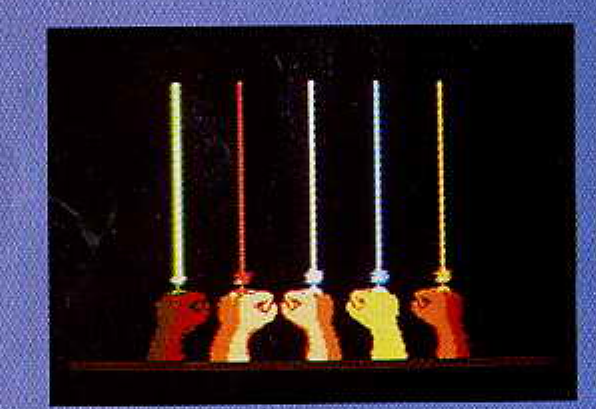
Une journée comme une autre...

Un autre jour, un autre désastre écologique en perspective! Captain Planet est à la pointe de la protection mondiale: il répare la couche d'ozone, nettoie la pollution de l'atmosphère et des nappes phréatiques, et vient au secours des animaux en détresse. Aucune tâche n'est trop importante ou trop insignifiante pour notre consciencieux héros et son détachement de Planétaires qui montent au combat au nom de la protection de l'environnement!

L'homme...

Captain Planet est un super-héros plutôt spécial qui prend son travail très au sérieux. A l'heure actuelle, notre fragile planète est quotidiennement exploitée et des dégradations importantes sont réalisées au nom du progrès et du profit. Son ennemi légendaire, Hoggish Greedily, est l'exemple type de cette destruction insensée des ressources naturelles de la planète...





...et ses troupes, les Planétaires

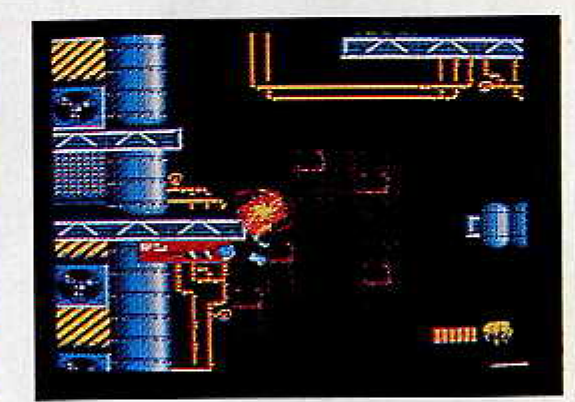
Chacun des Planétaires symbolise l'un des quatre éléments fondamentaux de notre planète: la Terre, le Feu, le Vent et l'Eau avec en prime un élément spécial, le Coeur, qui représente la bienveillance pour les animaux. Chacun d'eux a été choisi pour sa conscience écologique et sa détermination à se battre pour la planète. Ils arrivent de tous les coins du monde pour aider à la lutte engagée pour le sauvetage de la planète...

Les pouvoirs...

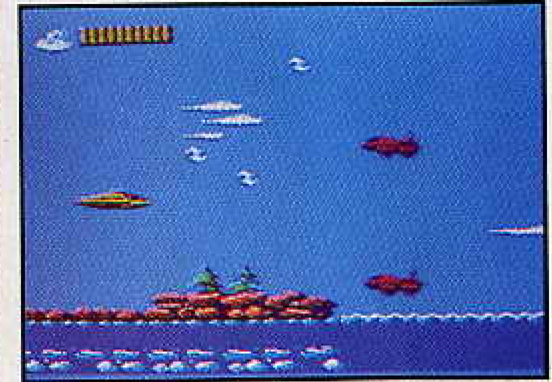
Captain Planet a de nombreux pouvoirs qu'il utilise dans sa mission d'assainissement de la Planète. Les pouvoirs disponibles ont des effets différents selon l'endroit où il se trouve...



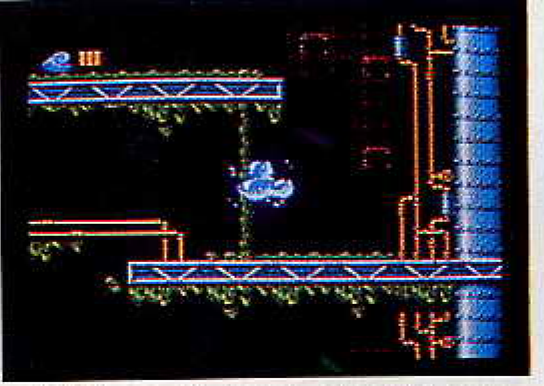
FEU - extérieur - ça chauffe!



FEU - intérieur - une arme très puissante



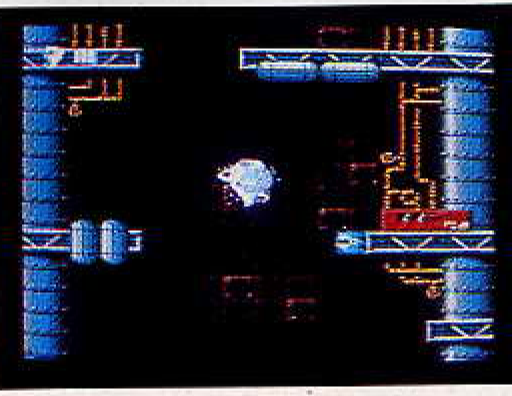
EAU - extérieur - aide à éviter des désastres potentiels



EAU - intérieur - permet au Capitaine de s'infiltrer dans des failles



VENT - extérieur - une protection utile



VENT - intérieur - la puissance des vents forts

Missions écolo

Un grand nombre de jeux vous amènent à tenter de sauver le monde de l'invasion des extra-terrestres ou de terroristes fous. "Captain Planet" va encore plus loin, et vous donne la chance de sauver la planète de la folie de ses propres habitants!

Mission un

Mettez une fin aux exploitations des raffineries de pétrole de Hoggish Greedily... elles sont responsables de la pollution de l'atmosphère, ainsi que de la destruction de la flore aquatique. Une fois que vous aurez réussi à manoeuvrer avec soin le Geo-Cruiser à travers l'espace fortement défendu, vous parviendrez à la raffinerie. Maintenant Captain Planet doit prendre la relève, et se frayer un chemin parmi les dangers posés par la menace écolo, et enfin faire face à Greedily dans un combat à mains nues!

Mission deux

Ce Greedily est aussi glissant qu'une anguille huilée! Cette fois-ci il décharge ses déchets toxiques dans un des parcs nationaux d'Amérique, ce qui non seulement gâche la beauté du parc mais cause également à la flore et à la faune des dommages importants. Utilisez l'hélicoptère écologique pour arrêter les camions qui sont en route pour décharger leur cargaison mortelle. Pour terminer, Captain Planet doit mettre fin aux activités de la société productrice de déchets toxiques en se battant dans un souterrain radioactif encombré de dangereux débris. Des trucs dangereux.



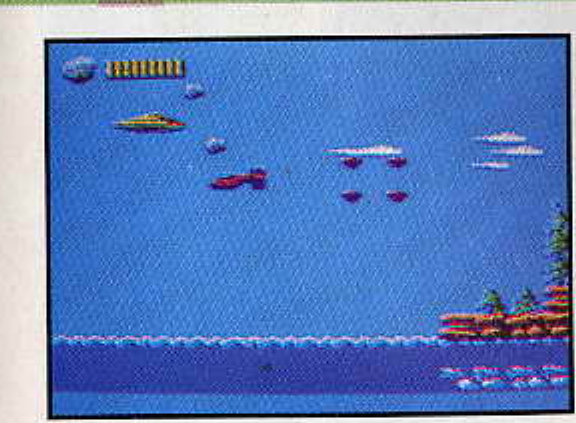




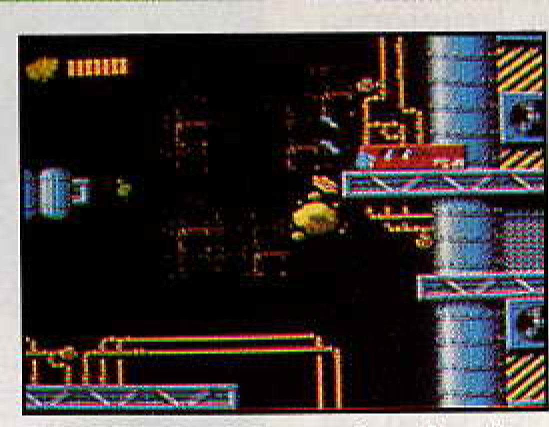


Ensuite...

La quête de Captain Planet pour un monde plus sain et plus propre semble ne jamais devoir se terminer. D'autres missions truffées de poubelles et autres détritus vous attendent, avec toujours plus d'ordures à nettoyer et de personnes à convertir. Peut-il réussir? Uniquement si vous l'aidez! Rappelez-vous, la puissance est avec vous!



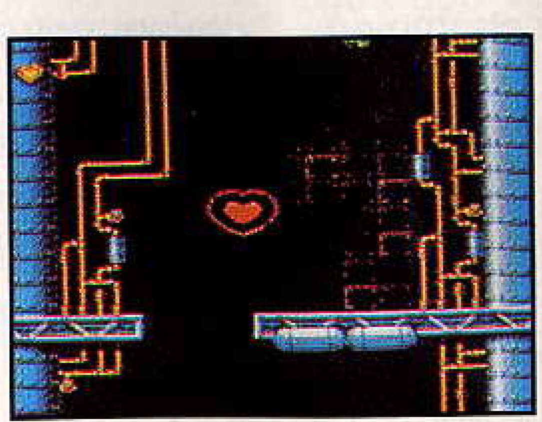
TERRE - extérieur - laissez-vous déporter jusqu'à ce que vous tombiez



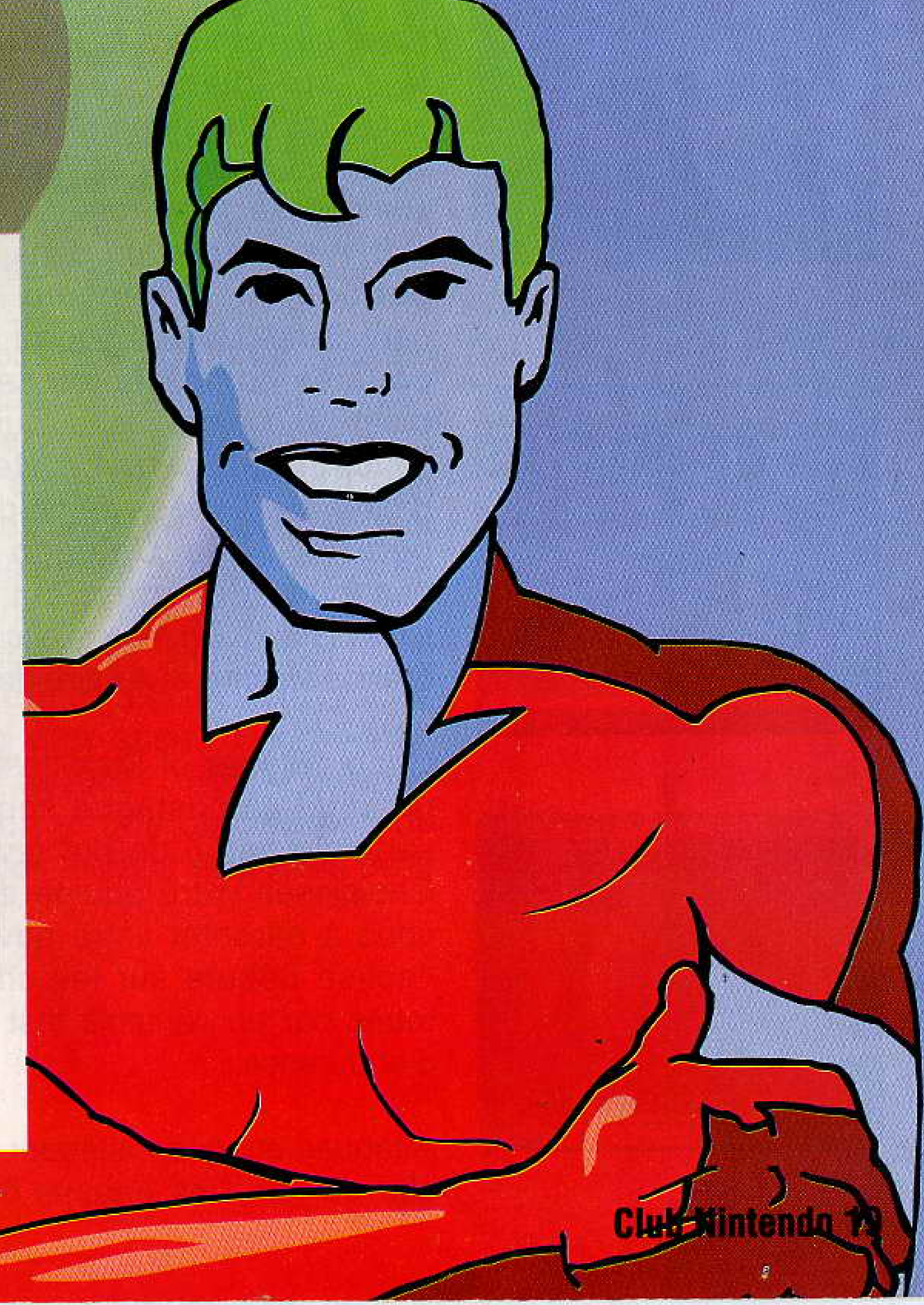
TERRE - intérieur - bombardez l'ennemi



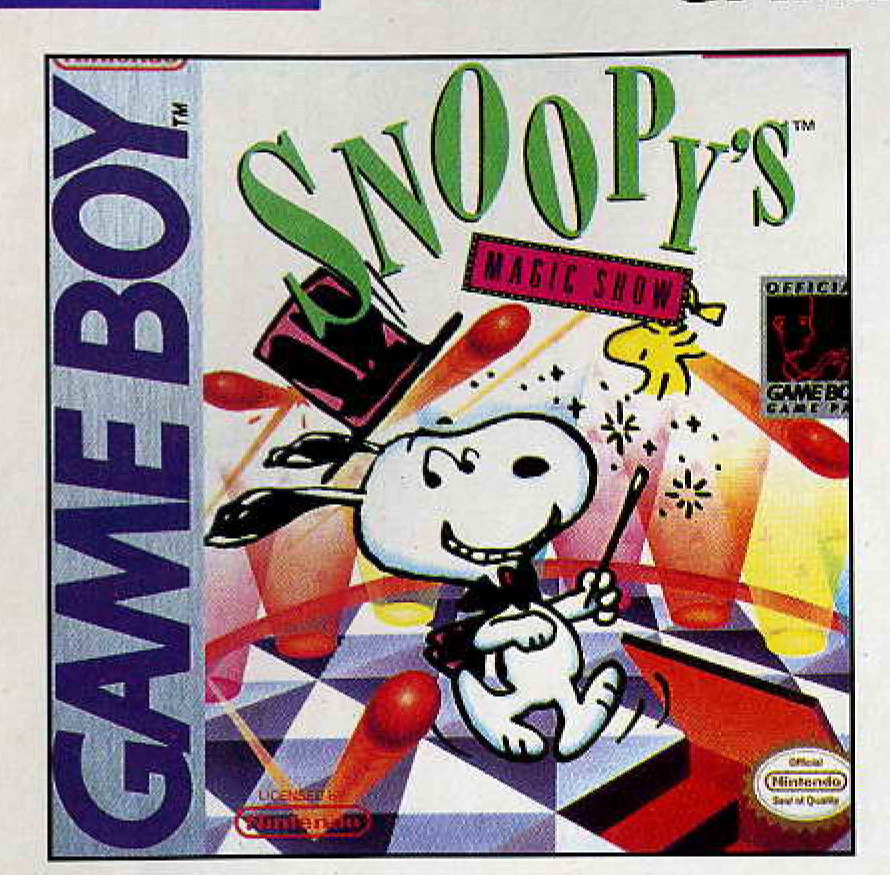
COEUR - extérieur - soyez bons envers les animaux



COEUR - intérieur - la puissance de l'amour...

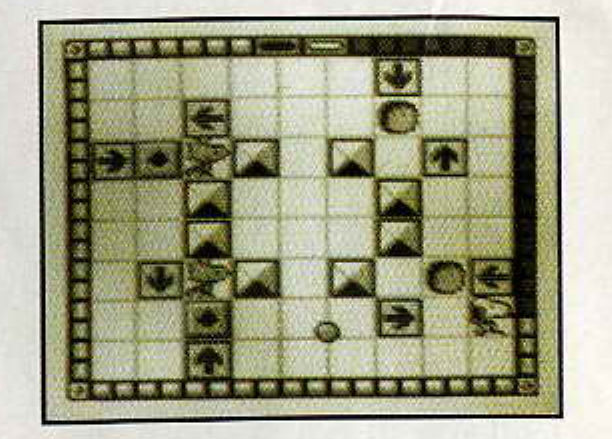


GAME BOY™

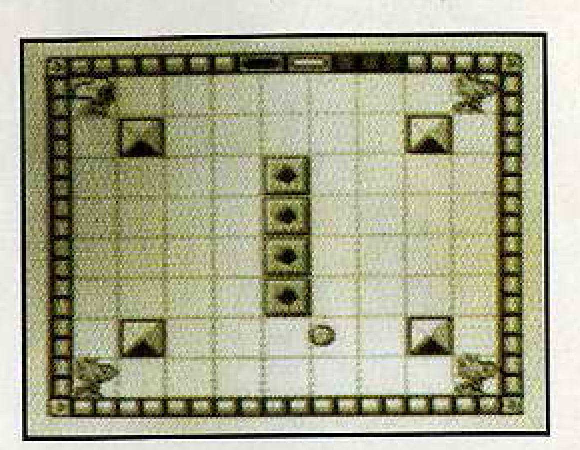


Tous les fans de ce grand classique de la BD vont être heureux! Ils peuvent maintenant retrouver leur héros favori dans un jeu d'esprit et de magie!

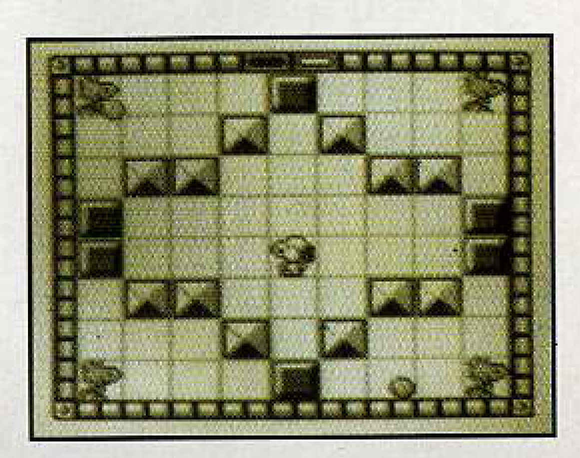
L'ami de Snoopy, Woodstock, est fâché avec Spike et sa troupe de funestes balles rebondissantes. C'est à vous de guider Snoopy à travers un parcours qui devient de plus en plus difficile en collectant les icônes de Woodstock et en évitant les balles qui viendront perturber votre parcours.

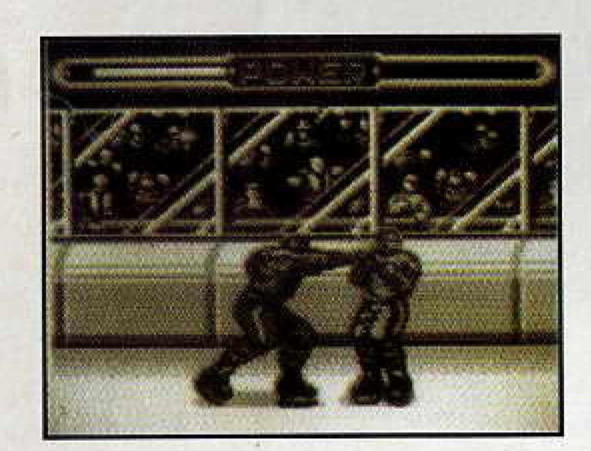


Chaque écran est construit différemment et contient un assortiment de cubes et de cases de téléportation. Des balles ricochent sur l'écran pour vous empêcher d'avancer. Vous devrez les éviter sauf si vous attrapez une pilule énergétique qui vous aidera à éliminer ces indésirables.



Il y a plus de 100 niveaux, terriblement absorbants, à terminer. Avec ses graphiques audacieux et le syndrome "encore une dernière fois", c'est le succès assuré pour tout amateur de jeu de réflexes et de réflexion.









Pour ceux qui viennent d'arriver, bienvenue à la Finale de hockey sur glace où l'action a été jusqu'ici littéralement incroyable! La foule est debout car l'excitation est à son comble. New York mène Chicago 3 à 2. Il y a du retard dans la troisième période et la tension est à son paroxisme. Un vrai pugilat où les deux équipes comparables se rendaient palet pour palet jusqu'à une faute de Chicago qui permit à New York de gagner de justesse en fin de deuxième période Mais Chicago revient à l'attaque et en attendant le coup de sifflet final, New York s'accroche à une grande victoire et au titre de champion.

Ouah! "Blades of Steel" est d'une telle rapidité! ça castagne sec! c'est une véritable partie de hockey sur glace. Choisissez votre équipe et préparez-vous à affronter votre adversaire car l'action débute sur les chapeaux de roues par un véritable test de force et d'endurance.

Attaquer, attaquer, attaquer - c'est ça la clef du jeu. Les passes doivent être



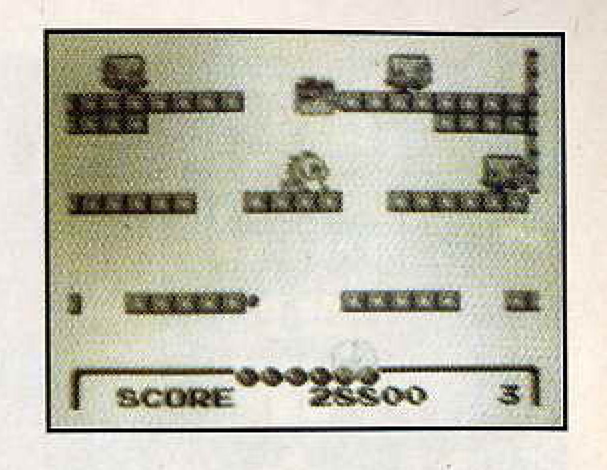
courtes et directes. Vous devez dribbler devant votre adversaire et quand le but est en vue... shooter! Si vous vous trouvez face à face avec votre adversaire, vous devez vous engager dans une lutte à mort (pas très sport n'est-ce pas?)!

Il va y avoir des bleus et vous devrez y mettre le paquet pour accéder aux sommets du championnat de hockey sur glace et lever entre vos mains la coupe étincelante.

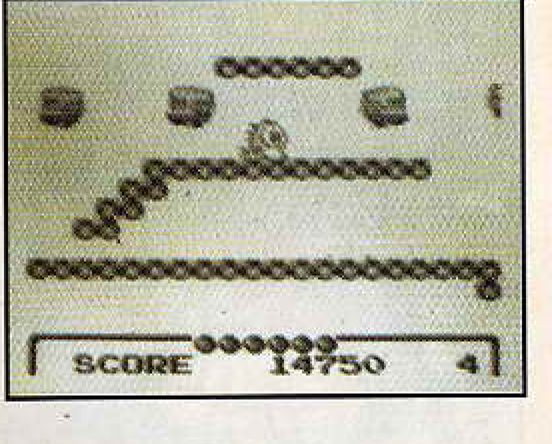


Bub et Bob arrivent enfin sur le Game Boy™ et si le style a quelque peu été modifié, l'intérêt est toujours aussi puissant et soutenu qu'auparavant.

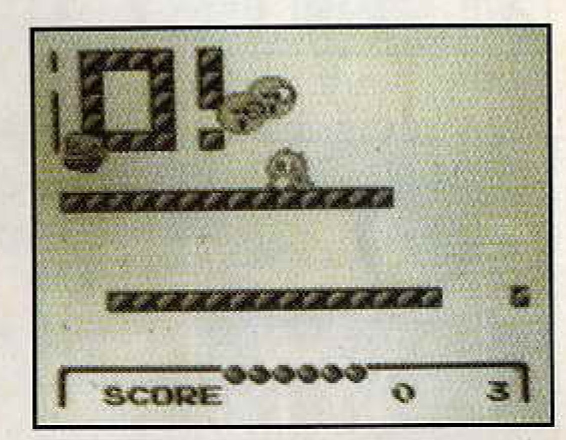
Le but du jeu est très similaire à celui de la première version: les dinosaures héroïques doivent toujours coincer leurs ennemis dans des bulles et les faire exploser afin d'accéder au niveau suivant. L'explosion des bulles donne droit à des récompenses comestibles et, parfois, un élément magique apparaît, comme des bottes de sept lieues ou un élément warp.



Dans la version Game Boy™, toute la scène n'apparaît pas sur un seul écran, ce qui signifie que l'écran se déroule dans la direction que vous prendrez (latéralement, vers le haut ou vers le bas). Quand vous en aurez pris l'habitude, vous constaterez que c'est aussi bien, sinon mieux que la première version.



Une centaine de niveaux de bulles à éclater et des heures d'exercice pour vos pouces, voilà ce qui vous attend sur ce super jeu. Allez-vous avoir l'énergie nécessaire pour vous mesurer aux énormes éclats de rire qui vous attendent? et plus grave encore, allez-vous réussir à affronter avec succès le monstrueux dragon qui vous sépare de la victoire?



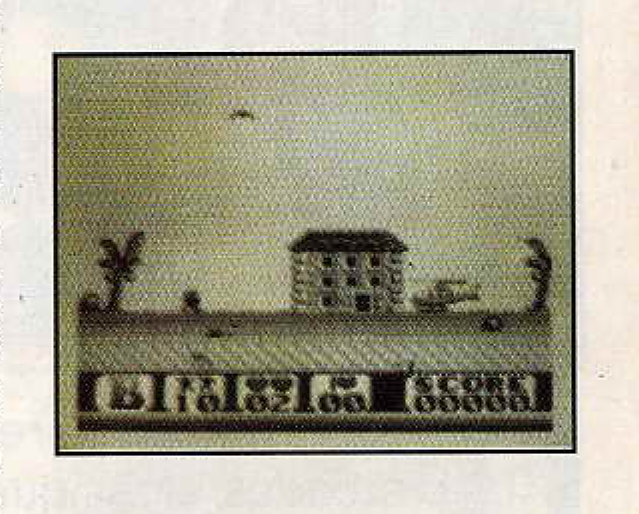


"Ici Contrôle à Choplifter II. Nous avons reçu un code 4. Rapports des prisonniers compatriotes retenus dans le secteur 1. Faites très attention et revenez à la base. Bonnes conditions météorologiques dans le secteur 1. Bonne chance. Message terminé!"

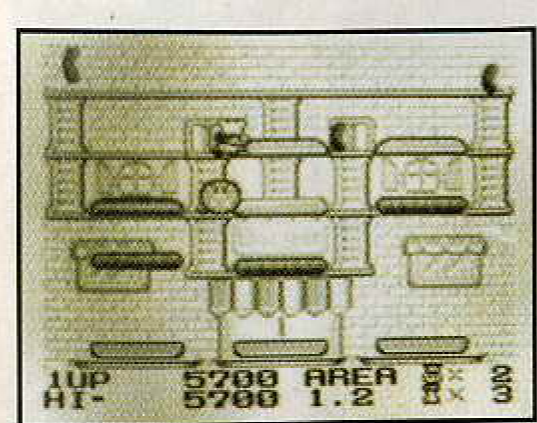
Le moment est venu de tester la qualité de votre entraînement. Vous devez libérer vos compatriotes détenus derrière les lignes ennemies. De graves dangers vous menacent, que ce soit lors de votre traversée sous le feu du canon ennemi ou au moment de pénétrer les lignes ennemies en hélico.

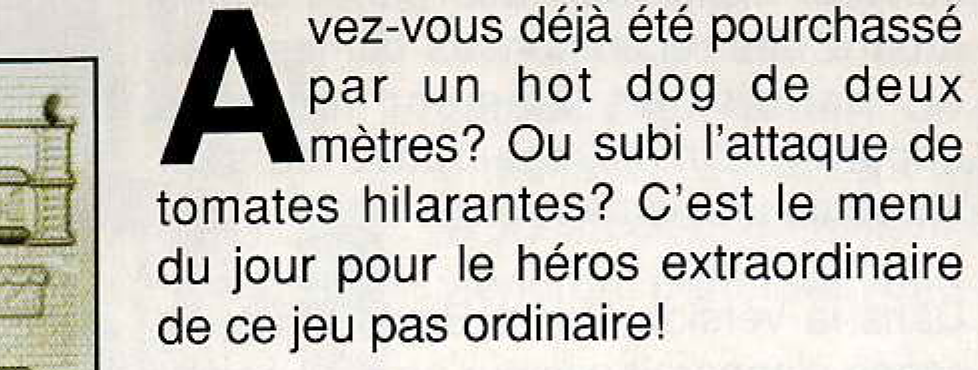


Ne perdez pas une minute! Et tout en terminant chaque secteur, n'oubliez pas de contrôler vos stocks d'armes. Ramassez autant de power-up que vous pouvez afin de détruire plus facilement les positions ennemies en prenant moins de risques pour vous et ceux que vous aurez libérés. Car, vous aurez besoin d'aide vu la tâche immense qui vous attend. Pour réussir, il vous faudra une intense concentration et une bonne dose de chance! Vous êtes tout seul dans cette jungle!

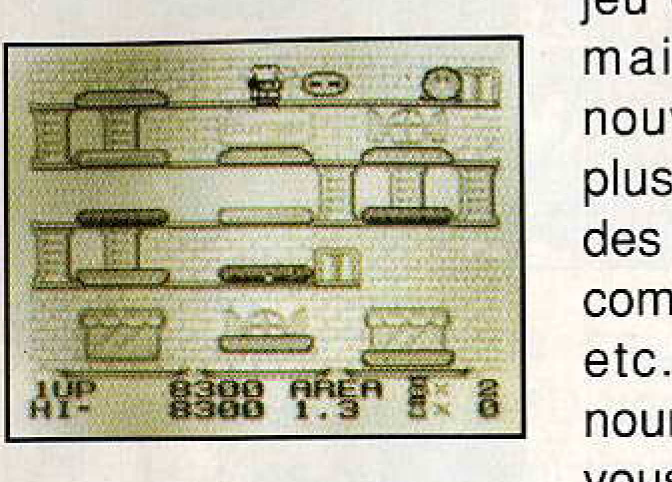


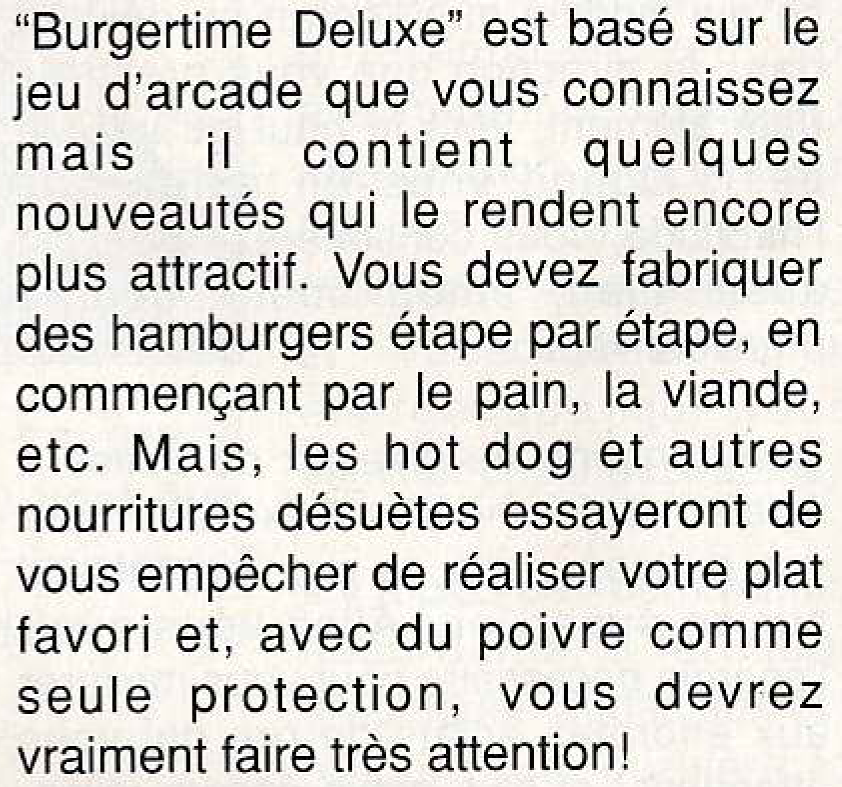




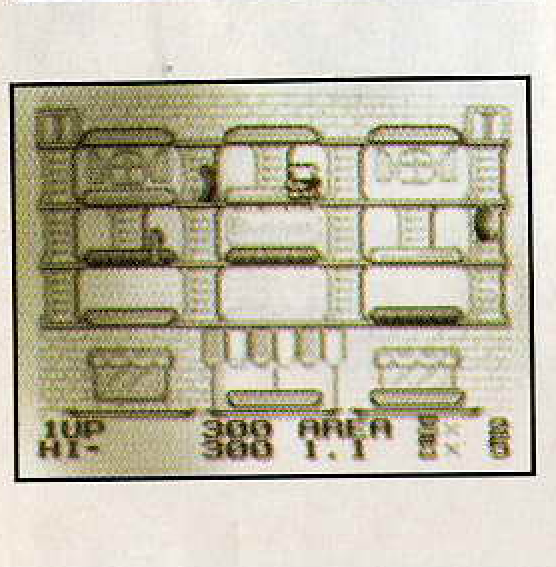


Avez-vous déjà été pourchassé par un hot dog de deux mètres? Ou subi l'attaque de tomates hilarantes? C'est le menu du jour pour le héros extraordinaire de ce jeu pas ordinaire!



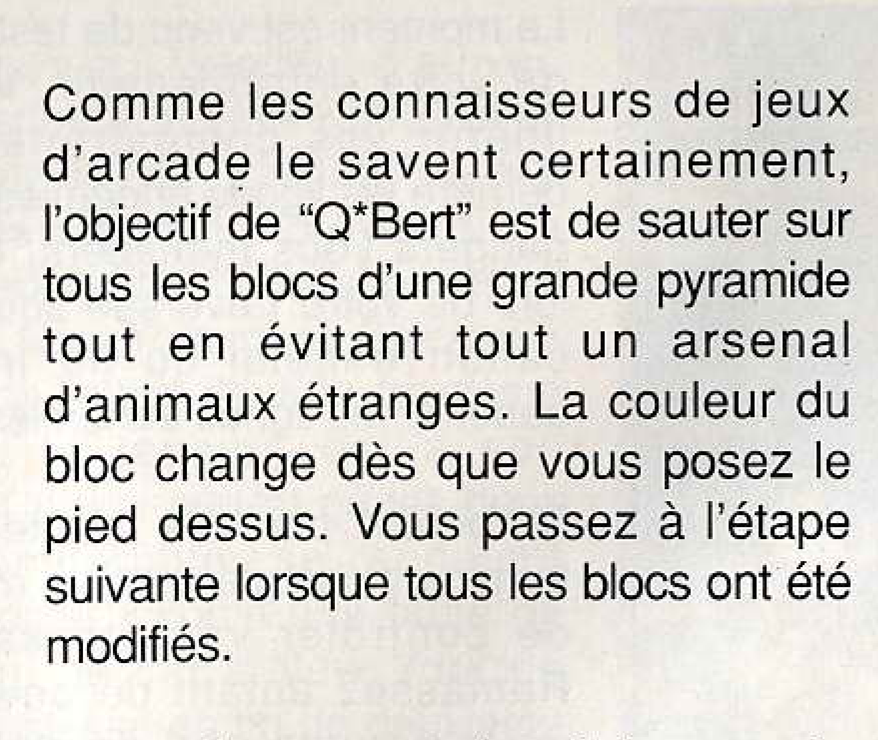


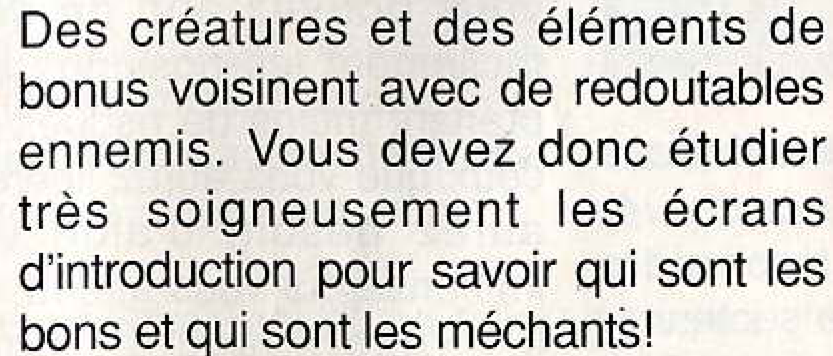
"Burgertime Deluxe" est basé sur le jeu d'arcade que vous connaissez mais il contient quelques nouveautés qui le rendent encore plus attractif. Vous devez fabriquer des hamburgers étape par étape, en commençant par le pain, la viande, etc. Mais, les hot dog et autres nourritures désuètes essayeront de vous empêcher de réaliser votre plat favori et, avec du poivre comme seule protection, vous devrez vraiment faire très attention!





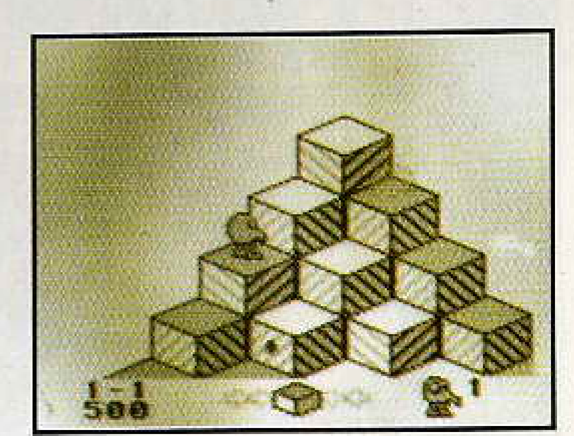
Avec "Burgertime Deluxe" vous vous amuserez et deviendrez vite aussi accro de cette version Game Boy™ que de l'original!



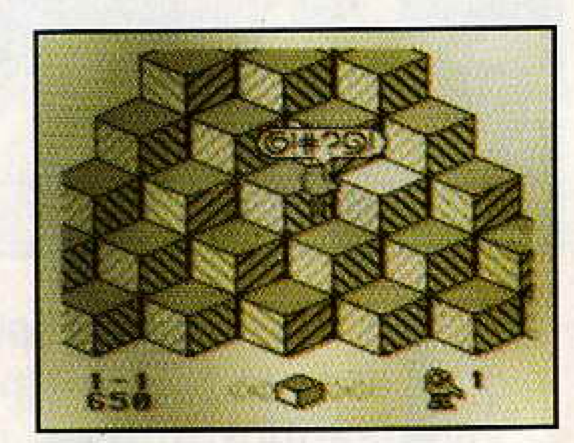


Un certain nombre de jeux d'arcades classiques ont été remaniés dans le style des années 90 et sortent en version Game Boy™. Chacun d'eux est potentiellement un méga-hit. "Q*Bert" est le dernier chef-d'oeuvre qui a eu l'honneur d'être choisi. Cette version garde intactes l'excitation et la passion suscitées par la version originale!

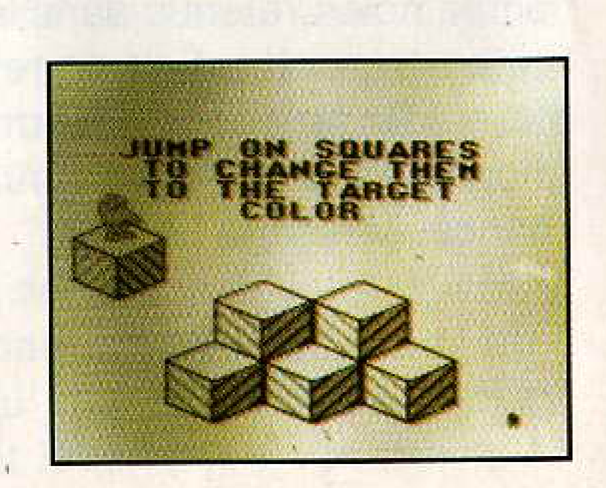
Comme les connaisseurs de jeux d'arcade le savent certainement, l'objectif de "Q*Bert" est de sauter sur tous les blocs d'une grande pyramide tout en évitant tout un arsenal d'animaux étranges. La couleur du bloc change dès que vous posez le pied dessus. Vous passez à l'étape suivante lorsque tous les blocs ont été modifiés.

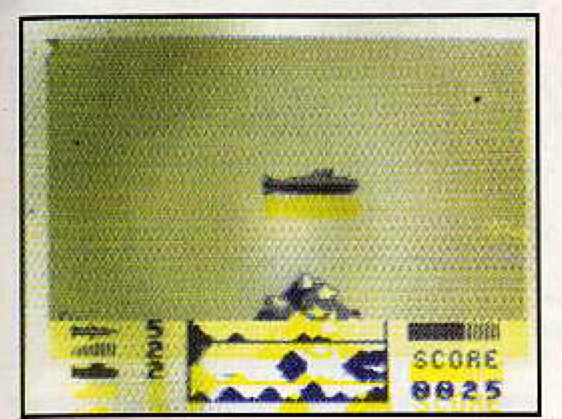


Des créatures et des éléments de bonus voisinent avec de redoutables ennemis. Vous devez donc étudier très soigneusement les écrans d'introduction pour savoir qui sont les bons et qui sont les méchants!

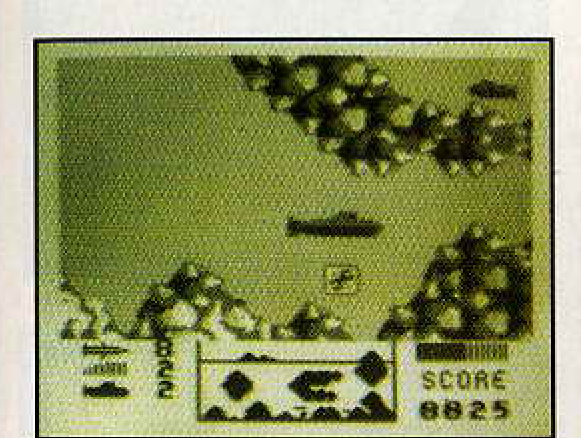


"Q*Bert" sera très apprécié de ceux qui se souviennent du temps où les jeux étaient simples mais tellement amusants. Si vous êtes trop jeune pour vous en souvenir, commencez à jouer - une bonne surprise vous attend!

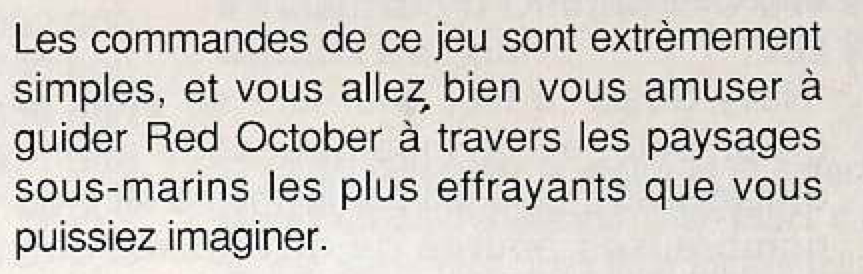




L'Union Soviétique effectue une série de tests sur son nouveau sous-marin nucléaire de pointe, Red October (Octobre Rouge). Tout semble bien se passer, au moment où le vaisseau prototype quitte la zone d'essai. Malgré les avertissements des commandants de la Flotte Rouge, l'embarcation rebelle continue sa fuite vers l'Atlantique Nord, à la recherche de la liberté...



Sur les traces du succès du film, Octobre Rouge est à présent disponible à la fois sur la NES et sur le Game Boy™. Calculez votre route dans les eaux hostiles, déterminés que vous êtes à atteindre la Côte Américaine où vous savez pouvoir trouver asile.



Les commandes de ce jeu sont extrêmement simples, et vous allez bien vous amuser à guider Red October à travers les paysages sous-marins les plus effrayants que vous puissiez imaginer.

Ce sous-marin est armé de torpilles et de missiles que vous devez utiliser avec circonspection tandis que vous vous frayez un chemin à travers le barrage de la Flotte Rouge en colère. Dans votre course effrénée, n'oubliez pas de ramasser les power-up! Ils vous permettront de réparer les avaries de votre sous-marin, d'activer le système de brouillage anti-radar, de vous réapprovisionner en missiles ou de vous donner un 1-up qui sera le bienvenu quand vous en aurez besoin!

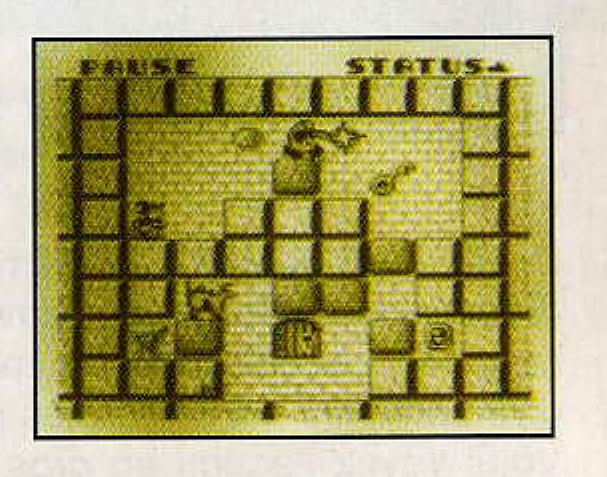


Le chemin vers la liberté est bien long! Votre voyage sera un test d'endurance et d'habileté. Mais vous et votre équipage rebelle avez l'espoir d'une vie nouvelle bien chevillé au coeur...

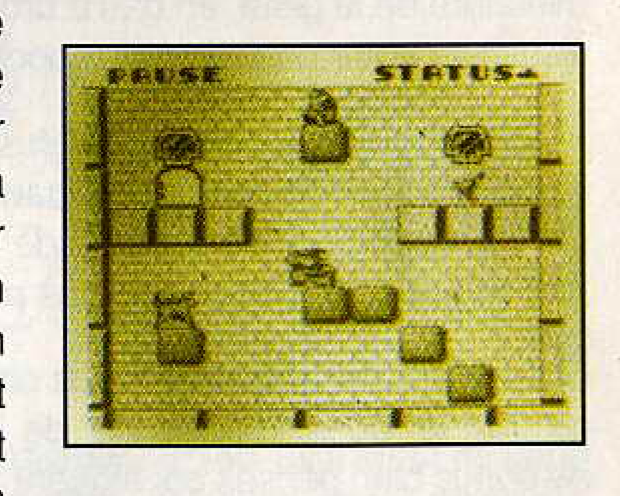


Etes-vous un "As" des casse-têtes sur Game Boy™ à la recherche d'un challenge qui vous tienne en haleine? Alors dans ce cas, prenez votre console et faites travailler vos méninges avec "Solomon's Club". Vous ne serez pas déçu!

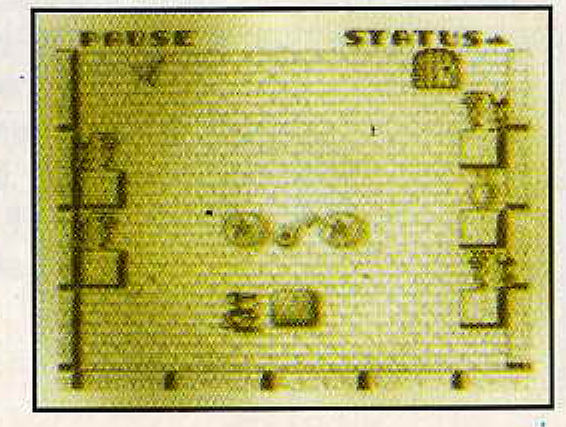
Vous êtes Dana, chargé d'une mission périlleuse - celle de pénétrer le monde secret du "Solomon's Club" dans une bataille contre des créatures malveillantes et des énigmes très très particulières! Essayez de trouver les clefs magiques afin d'ouvrir les mystères de cet immense casse-tête.



Vous devrez préparer votre parcours avec beaucoup de soin afin de pouvoir collecter les éléments vous permettant de progresser avec succès. Rentrez dans le magasin où vous pourrez acheter plusieurs objets magiques tels que la boule de feu qui vous permettra de brûler vos adversaires ou le pistolet à eau afin de refroidir les choses quand l'action devient brûlante! Peu importe l'élément magique que vous choisirez, tous sont destinés à vous aider à surmonter les obstacles.



Pour un petit bonhomme, Dana a un coeur gros comme ça et il ne craint rien de ce que les membres du club lui jettent. Alors, armés de vos sortilèges; faites-leur en baver!



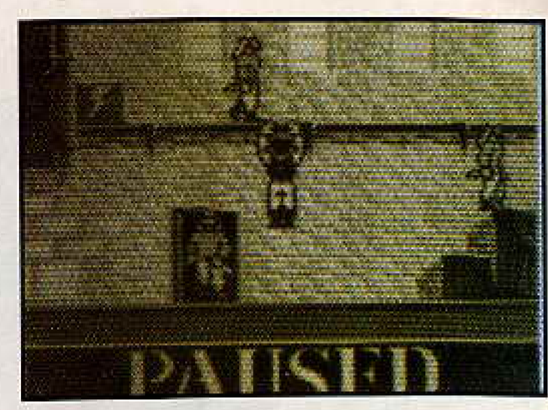


Rejoignez les rangs d'élite des "Navy Seals" et préparez-vous à pénétrer en territoire ennemi pour en finir avec les terroristes!

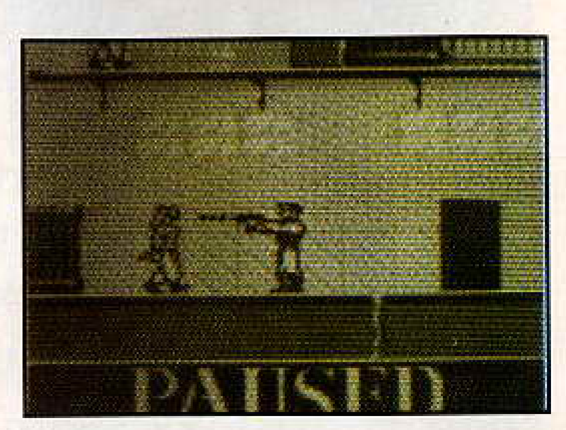
Cinq niveaux pleins de danger et d'adversaires brutaux vous attendent, vous et votre troupe de combattants hors-pairs. L'objectif de cette mission vous amène à assiéger la base ennemie pour chercher des otages, prendre le contrôle de ses bateaux et obliger les terroristes à rendre leurs armes et leurs missiles. Une journée normale de la "Navy Seals", quoi!

Vous n'avez pour protection qu'un SMG léger, que vous devez utiliser à bon escient pour éviter d'être abattu par vos adversaires. Heureusement, vous êtes agile, et capable de vous balancer d'une plate-forme à l'autre, de bondir au dessus des précipices et de ramper sans même transpirer. Cela s'avère très utile dans la mesure où le terrain est parsemé de soldats hostiles et de pièges peu engageants.

"Navy Seals" a tout pour lui - en effet, le graphisme et la musique sont pleins d'imagination, et le jeu par lui-même offre de nombreuses heures de divertissement. N'hésitez pas à vérifier par vous-même!









Voici un autre classique qui arrive enfin sur le Game Boy™ : "Super R C Pro-Am" (déjà annoncé!...). Conçue par l'équipe qui l'a développé pour la NES, la version Game Boy™ réussit à être encore meilleure que l'original. C'est l'une des plus belles simulations de course que vous puissiez trouver actuellement.

L'idée est à peu près la même que précédemment - vous dirigez votre bolide radio-commandé sur des circuits hyper dangereux, en utilisant des bombes, des missiles et votre turbo pour battre les autres voitures pilotées, elles, par l'ordinateur. Vous voyez l'action en gros plan et une représentation miniature de la piste, en bas à droite de l'écran, vous permet de visualiser votre position par rapport aux autres concurrents.

Vous disposez de bonus pour customiser votre bolide (moteurs gonflés, trains de pneus spéciaux, batteries survoltées...). De plus, en ramassant les lettres de "Nintendo", vous avez droit à une voiture... radicalement plus performante!

Les problèmes de plus en plus difficiles posés par les différents circuits, la "quasi-intelligence" de la compétition et bon nombre de bonus bien pensés contribuent à faire de "Super R C Pro-Am" un jeu non seulement attrayant, mais dont on ne se lasse pas!



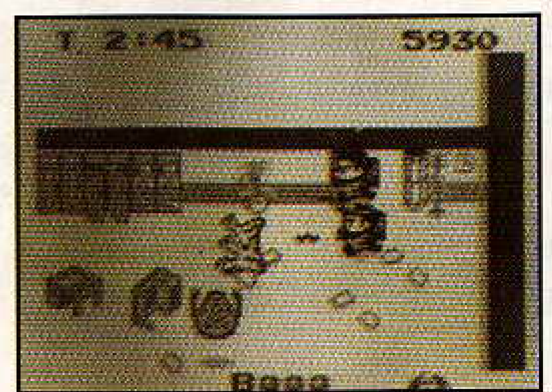
Non contents de sortir un nouveau jeu sur NES, les Ghostbusters offrent maintenant une nouvelle race de sensations fortes sur le Game Boy™ !

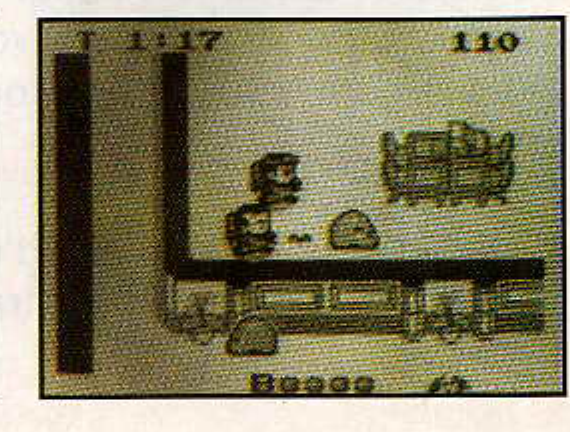
Cette version ressemble de très près au nouveau jeu NES, dont nous parlons déjà dans ce magazine. Après avoir choisi deux "chasseurs de fantôme" sur les quatre disponibles, vous devez les diriger dans des zones hantées, attraper des fantômes dans le faisceau à proton avant de les aspirer dans le piège. Certains fantômes flottent droit sur l'appât, pour ainsi dire, alors que d'autres, un peu plus malins, tentent quelques acrobaties spectrales comme la téléportation sur lesquelles se rabattre au cas où ça chaufferait trop.

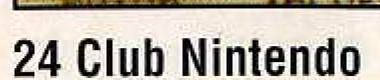
"Ghosbusters II" vous propose un grand nombre de scènes hantées (maison, métro, etc...). De plus, les personnages sont recherchés, jusque dans les moindres détails (humour, effroi...). En un mot, "Ghosbusters II" est un jeu extrêmement attrayant et captivant. C'est la première version qui ne se réfère pas à tant de clichés déjà vus dans le film!











Les Meilleurs Scores

NES

BATMAN

Guillaume Lalloyaux	3 027 700
Stefano Belloni	2 222 200
Sianmaria Bonanno	645 500
Robert Marshall	478 020

DOUBLE DRAGON II

Etienne Dombret	512 360
Christian Rudisch	158 480
Enrico Sorrenttno	156 320

DUCK TALES™

David Tamburini	19 471 000
Nicola Tassulis	13 742 000
Marco Scavarda	13 471 000
Leonarda Papa	12 837 000
Christian Grundler	12 582 000
Salvatore Gulino	11 010 000
Roberto Buono	10 092 000
Klemens Nabersam	9 760 000
Diego Tonini	9 630 000
Jean-Marc Grubenmann	8 971 000
Christian Schlapper	8 740 000
Gianluca Bonora	8 428 000
Francesco Incerti	8 106 000

DUCK HUNT

Jacopo Marcovaldi	7 417 300
Paola Lamarca	4 557 000

PINBALL

Gerald Hodl	1 007 600
Schmidt Ives	654 980

PINBOT

Sebastien Menotti	99 999 999

RC PRO AM

Francesco Angrisano	844 206
Maizar Indy	411 874

ROBO WARRIOR

Francesco Maulai	5 629 300
Adrian Fleisch	4 041 800

SNAKE RATTLE N ROLL

Antonio Mastrangelo	999 999
Werner Marrer	875 350

SUPER MARIO BROS 3

Tamara Beekmans	999 999
Rora Kolder	999 999
Martin Staubli	741 930
Enrico Sorrentino	117 380

TETRIS

Bruno Calvet	999 999
Olivier Chatriot	999 999
Benjamin Domergue	999 999
Kevin Paunovic	999 999

GAME BOY

BATMAN

Massimo Carere	206 000
Silvia Merini	185 520

DR MARIO

Hugo Elings	106 200

DUCK TALES™

Thomas Angermayer	1 074 400
Christian Montagna	1 053 312

KING OF THE ZOO

Charles Cattieuw	210 500

PINBALL

Judith Visser	1 099 100

SUPER MARIO LAND

Balazs Barnucz	999 999
Herve Goudet	999 999
Sylvain Boudet	999 999
Maurizio D'Onofrio	999 999
Lida De Haan	999 999
Nicolas Schudel	999 999
Stefan Schwager	999 999
Christian Steffen	999 999
Armin Sumesgutner	999 999
Evad Ttekcah	999 999
Michael Sutter	999 830
Andrea Puricelli	925 820
Florian Baumgart	800 535
Clemens Hoedjes	773 500
Mikel Veiga Serrano	731 110
Michael Kuselka	727 570
Dave Pikoerts	704 640
Gian Luca Amadere	517 110
Fabio Spelta	398 500

TETRIS

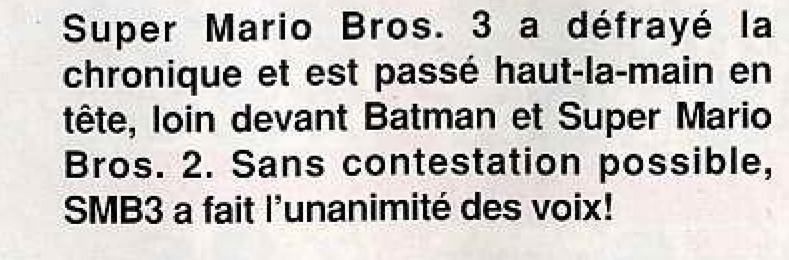
Alice Delisi	492 525
Eddie Helders	336 808
Christian Perstaller	268 405
Markus Winkelhofer	236 890
Alessandro Tabarroni	200 256

Si vous recherchez la gloire et la notoriété, pourquoi ne pas figurer sur la page meilleurs scores du Club Nintendo? Par souci d'équité, nous ne pourrons faire paraître votre nom qu'une seule fois, mais pour mettre tous les atouts de votre côté, vous devez nous envoyer tous vos meilleurs scores! Tout ce que nous demandons, c'est une liste de scores ainsi que vos coordonnées, votre âge (ne soyez pas timide!!) et une photo de chaque score à l'écran. Il est important que nous sachions quel est votre âge, car nos critères de sélection ne sont pas seulement basés sur le score, mais aussi sur la tranche d'âge. Avez-vous pensé à une combinaison parents/enfants? Chers parents, nous savons que vous êtes des Nintendomaniaques confirmes. Pourquoi ne pas comparer vos scores à de la nouvelle génération?... Sans triche, bien sûr!

Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

Top Dix

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. BATMAN
3. SUPER MARIO BROS. 2
4. DOUBLE DRAGON II
5. SUPER MARIO BROS.
6. GREMLINS II
7. DUCK TALES™
8. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
9. THE ADVENTURE OF LINK – ZELDA II
10. THE LEGEND OF ZELDA



Super Mario Bros. 3 a défrayé la chronique et est passé haut-la-main en tête, loin devant Batman et Super Mario Bros. 2. Sans contestation possible, SMB3 a fait l'unanimité des voix!

Les gagnants de ce Top 10 sont:

Daphné LECOMTE (Wissous), Julien MASSIAT (Caen), Arnaud DELIZEE (Assevent), Valérie EURY (Mondeville), Predenn PETIT (St Herbain).

Pour participer au Top 10, il suffit de nous adresser votre sélection des 5 meilleurs jeux classés par ordre de préférence ainsi que vos nom et adresse. Si votre sélection correspond au Top 10, vous serez retenu pour la tirage au sort des gagnants. N'oubliez pas que vous pouvez jouer au Top 10 sur le Mintel en tapant le 3615 code Nintendo.

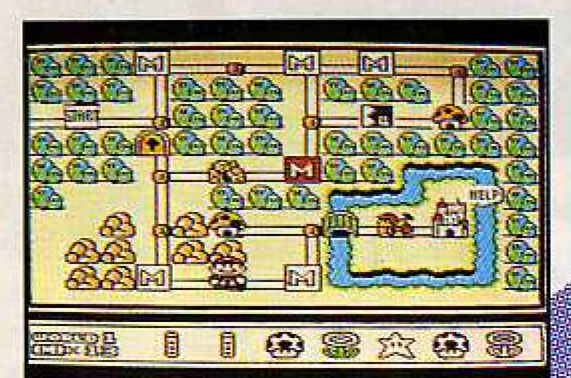


"L'un des aspects les plus attrayants de ma dernière aventure est le volume incroyable de niveaux secrets, de trucs déments et de trésors dissimulés qu'elle recèle! Oserais-je dire qu'elle n'a pas son pareil? Luigi et moi avons allégé notre travail en trouvant des solutions à certaines des parties les plus difficiles du jeu, et nous avons finalement réussi à réunir quelques trucs pour venir à bout de Bowser! Lui et ses gosses devraient s'en mordre les doigts."

SUPER STRATEGIE 1 -
Direction des POWER-UP



Vous pouvez décider de la direction d'un power-up caché dans un bloc en le frappant d'un certain côté. Par exemple, si vous le frappez à gauche, le power tombera à droite et, inversement, si vous le frappez à droite, il retombera à gauche. Cela rend les choses un peu plus faciles quand vous partez à la chasse aux vies supplémentaires insaisissables.



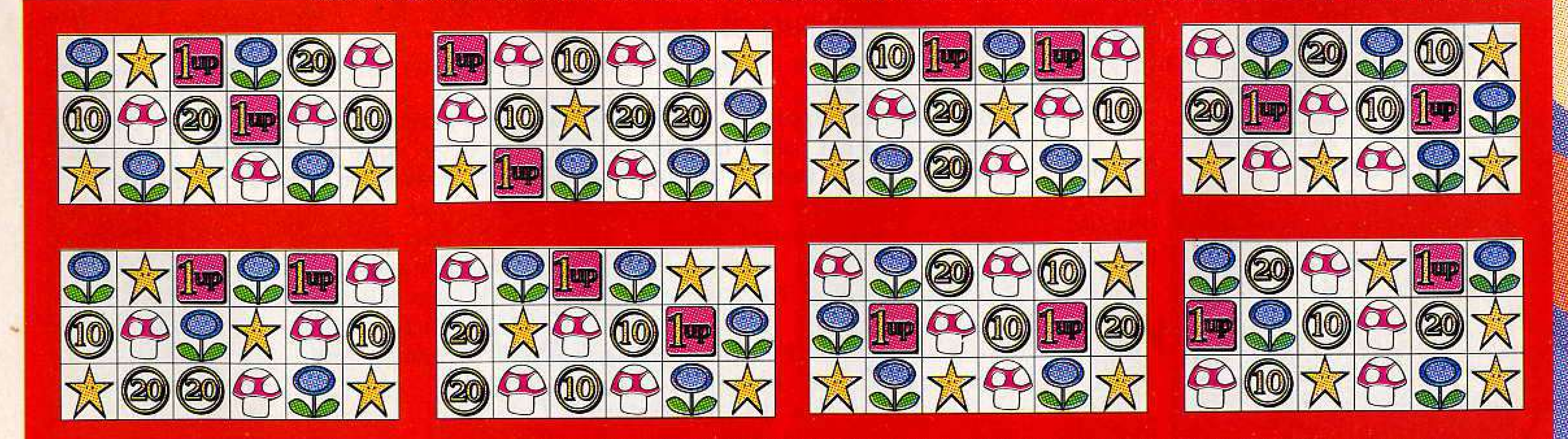
SUPER STRATEGIE 2 -
Potentiel de POWER-UP

Nous ne pouvons transporter que 28 éléments à la fois. Pour les voir, appuyez sur le Bouton B lorsque vous êtes sur l'écran carte. A chaque fois que vous glanez un élément alors que vous en avez déjà 28, le dernier stocké est automatiquement annulé. Il est donc préférable de se servir du dernier élément pour utiliser au maximum toutes les possibilités.

SUPER STRATEGIE 3 -
Deux font la paire



Après beaucoup de difficultés (qui lui ont semblé durer plusieurs années) Luigi est enfin arrivé à trouver les bonnes paires de carte. Il y en a huit au total qui se présentent à chaque fois que vous marquez 80,000 points. Utilisez nos renseignements en bas d'ecran pour vous aider à trouver les solutions.



SUPER STRATEGIE 4 -
Des vies supplémentaires en abondance

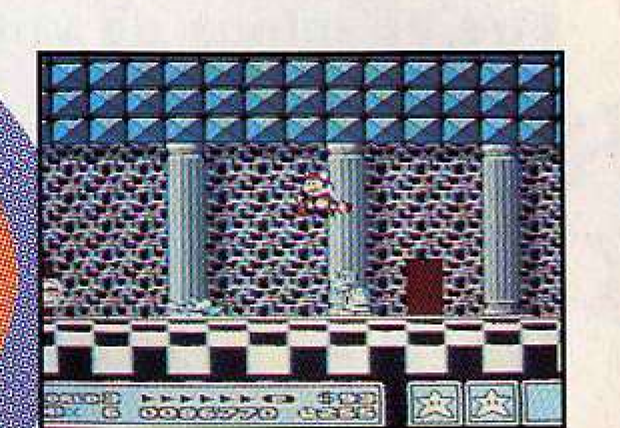
Il y a quatre techniques différentes pour gagner des vies supplémentaires à l'infini. Ne vous énervez pas en essayant l'un de ces trucs car ils sont plus difficiles qu'ils n'en ont l'air.

Frapper des pieds et sauter

Exemples : Niveau 1-2/Forteresses

Pour utiliser avec succès cette technique astucieuse, il vous faut revêtir le costume de Racoon ou celui de Tanooki. Lorsque vous vous trouvez dans le Monde 1-2 ou similaire, allez vers le côté droit d'un générateur Goomba, attendez que trois Goombas apparaissent, puis sautez sur le plus proche. Assurez-vous de sauter le plus haut possible et, lors de la descente, utilisez la queue pour ralentir. La valeur des points augmente lorsque vous enfoncez du pied le Goomba suivant. Assurez-vous de répéter la technique de saut élevé/chute ralentie afin d'avoir le temps de contrôler votre trajectoire. De nombreux autres Goombas apparaîtront après que le troisième ait été frappé. Continuez à sauter aussi longtemps que possible et gagnez ainsi des vies supplémentaires en quantité illimitée.

Dans la Forteresse, cherchez un ensemble de trois koopas "Squelette" qui se regénèrent eux-mêmes. Sautez sur celui de gauche, puis sur celui de droite et terminez par celui du milieu, en vous en tenant à la technique de la chute ralentie. Répétez cette manoeuvre pour gagner encore plus de vies!

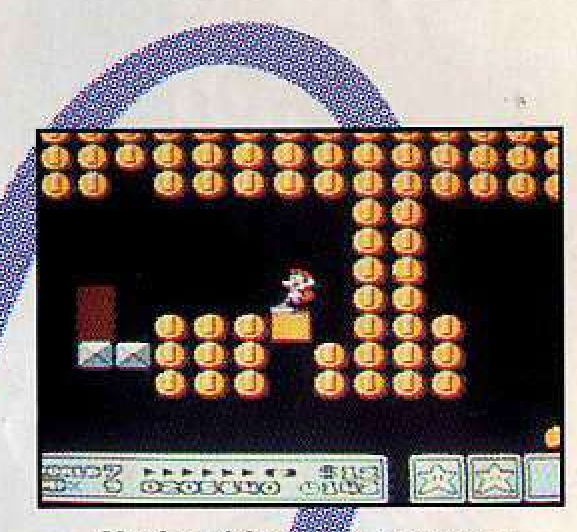


Trouvez le bouton P.

Pluie de pièces

Exemple: Forteresse 7

La forteresse 7 contient une chambre qui se remplit de pièces de monnaie dès que vous appuyez sur le bouton P. Récoltez le plus de pièces possibles avant qu'elles ne disparaissent, puis sortez de la chambre et entrez-y de nouveau pour recommencer. Continuez ainsi jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé. Votre réserve de vies devrait s'être augmentée de plus de 10!

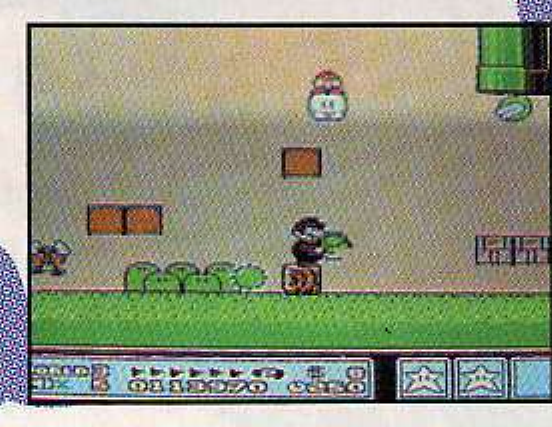


Ne lambinez pas et vous ramasserez au moins 200 pièces à chacune de vos incursions!

Ecrasez Koopa

Exemple: Monde 3-4

Pour mener à bien cette astuce dispensatrice de vies supplémentaires, amenez d'abord Lakitu à l'endroit indiqué sur l'écran. Puis, avancez, attrapez un Koopa et donnez-lui un coup de pied pour qu'il se déplace d'avant en arrière entre les deux blocs. Restez à l'abri puis, quand Lakitu fait tomber les "spinys" regardez quand le koopa les rejette, cela vous donne d'abord des points, puis des vies supplémentaires!



Prenez un risque en jetant un koopa à terre.

N'oubliez pas de ressauter sur la plante grimpante après le conta

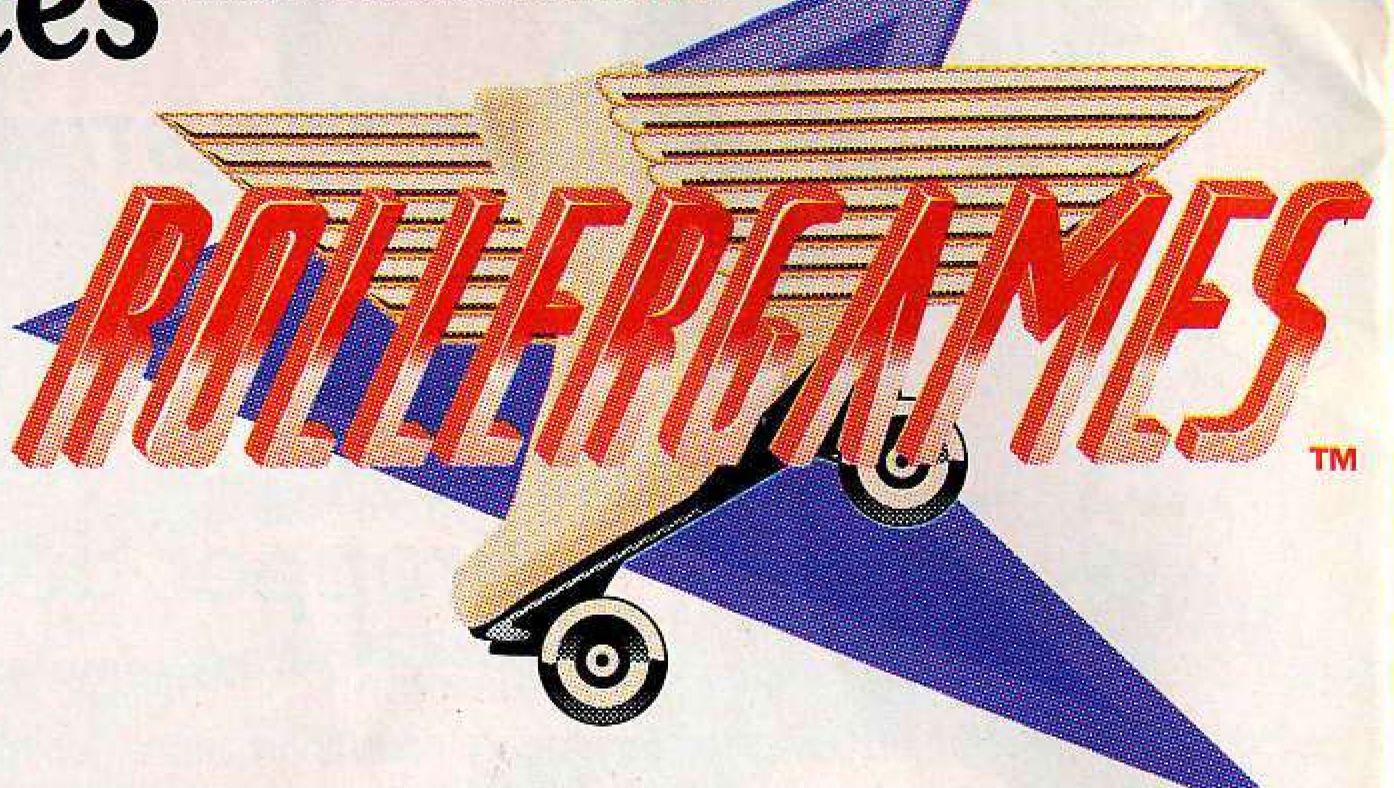
De fâcheuses plantes grimpantes ?

Exemple : Monde 3-7

C'est probablement la technique la plus difficile à assimiler. L'idée est d'attraper une coquille de koopa et de lui donner un coup de pied entre les deux points, pour faire sortir la plante grimpante. Grimpez dessus et attendez que le koopa récupère. Sautez-lui alors dessus et retournez sur la plante grimpante sans toucher le sol. Saisir la plante ne compte pas plus que toucher le sol. Attendez donc qu'il récupère et répétez la manoeuvre. Les points s'accumulent rapidement et se transforment en vies supplémentaires!

Trucs & Astuces

Ce jeu rapide au suspense prenant vous met aux prises avec toutes sortes de scélérats bornés et de pièges mortels. Vous devrez aussi vous mesurer, à différents intervalles, avec les trois chefs de gang. Ils sont vraiment costauds et vont vous donner du fil à retordre. Alors, attachez bien vos patins à roulettes et préparez vos attaques spéciales... Vous allez devoir être au mieux de votre forme pour survivre!



LUCY FERBALL

Lucy aime le mouvement: restez donc en arrière pendant qu'elle court à droite et à gauche, puis quand elle s'arrête pour souffler, foncez et fendez-vous d'une attaque spéciale. Battez en retraite quand elle commence à courir et revenez à l'attaque lorsqu'elle s'arrête. Quelques coups de plus et la victoire est à vous!

GURU DREW

Ce type qui fait tournoyer sa faux est encore plus extraordinaire que Lucy et arrive en force avec une partenaire chevronnée. Si vous voulez n'en faire qu'une bouchée, attaquez-la immédiatement lors de son atterrissage: trois ou quatre coups bien placés devraient faire l'affaire. Restez tout en haut de la plate-forme durant cette action pour éviter que Guru ne vous atteigne du dessous.

Une fois le premier adversaire éliminé, vous devez vous mesurer avec Guru. Restez bien en arrière quand il dirige la faux vers vous et, quand il la tourne vers le haut, utilisez une attaque spéciale ou un coup de pied normal. Ne vous laissez pas tenter par un corps à corps, reculez plutôt et attendez la prochaine ouverture.

SKULL SCRAPER

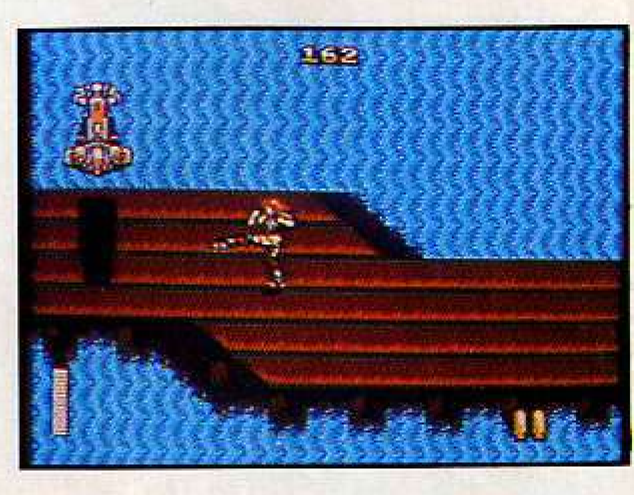
Pour surmonter l'avantage que Skull Scraper a sur vous (il est à bord d'un jet-ski) vous avez vraiment besoin des trois attaques spéciales. Attendez sur le côté gauche pour l'attirer vers vous; quand il s'approche, allez à droite, faites un rapide volte-face et frappez avec votre attaque spéciale. Votre patience sera mise à rude épreuve, car ce n'est pas facile de toucher juste! Répétez la manoeuvre avec des coups de pied normaux en hauteur qui pourront remplacer les trois attaques spéciales lorsque celles-ci auront été utilisées... et ainsi vous permettre de triompher!



Lucy Ferball



Guru Drew



Skull Scraper

Les astuces de nos Lecteurs

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h le vendredi et samedi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES,
Club Nintendo, B.P.14
95311 Cergy-Pontoise Cédex, France

Gauntlet II

Si vous n'avez plus de clefs, attendez quelques minutes sans toucher à votre manette. Toutes les portes vont s'ouvrir et si vous êtes patient et continuez d'attendre, les murs se transformeront en EXITS!

Norine Olijfveid, Pays-Bas

Burai Fighter (Game Boy™)



Niveau
2 Eagle HGKM
3 Eagle CPFG
4 Eagle JJCM
5 Eagle DKLF

2 Albatross HGNC
3 Albatross BMHB
4 Albatross DGBF

2 Ace GBHL
3 Ace MHCB
4 Ace CDMN

Christian Hochmuth, Autriche

Low G Man
Changement de codes

Les codes publiés dans le dernier magazine ne fonctionnent malheureusement pas sur la version européenne du jeu. Les bons codes sont les suivants:
Level 2: M1CH Level 3: FLLF Level 4: SCRD

Battle of Olympus

Pour faire vos preuves auprès de Keleos, montrez-lui le premier coeur que vous avez trouvé sur Argolis.

Leonie Van Klayeren, Pays-Bas

Duck Tales

Pour récupérer de l'énergie sur la lune, allez dans la pièce où se trouve la télécommande, sautez sur l'ennemi le plus haut et appuyez. Vous arriverez ainsi à Mrs Beakley qui vous lancera des glaces!

Stéphane Lesaunier, France

Kickle Cubicle

Pour réussir à entrer directement dans les "SPECIAL GAMES", il faut faire la chose suivante: maintenir enfoncée la partie inférieure de la manette multidirectionnelle, puis mettre la console en marche. Si l'écran devient bleu ou blanc, appuyez sur SELECT et vous aurez la joie de participer à une manche spéciale!

Monique Koperpute, Pays-Bas

Alleyway (Game Boy™)

Si la balle va trop vite pour vous, vous pouvez augmenter la vitesse de votre batte en maintenant enfoncé le Bouton A tout en bougeant.

Carlos Roderas, Angleterre

Tennis (Game Boy™)

Durant la partie, appuyez sur START pour faire une pause, puis sur SELECT pour faire défiler les informations dans la partie droite.

Pablo Rodriguez Guardado, Espagne



NOM: GUALTERO SANMARTIN CID
PAYS: ESPAGNE
AGE: 12
JEUX PREFERES: Super Mario Land, TMHT, Double Dragon
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Super Mario Land avec 999 999 points et quatrième mission de DD.
CENTRE D'INTERETS: Le football, la lecture de livres d'aventures et jouer au Game Boy™.
AMBITIONS: Jouer dans l'équipe du Real Madrid ou travailler pour Nintendo.



NOM: STEPHANE RONCADA
PAYS: FRANCE
JEUX PREFERES: Simon's Quest, SMB3, Mega Man 2
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Simon's Quest et j'ai PRESQUE terminé Rad Gravity!
CENTRE D'INTERETS: Moto-Cross (je suis vice champion de France 1991) et Nintendo
AMBITIONS: Devenir champion du monde de Moto-Cross.

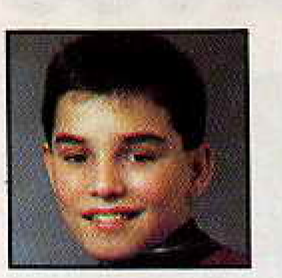


NOM: DAVID ADLER
PAYS: BELGIQUE
JEUX PREFERES: SMB2, Gremlins 2, Punch Out
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SMB2 en trois jours et Gremlins 2 en cinq!
CENTRE D'INTERETS: J'aime bien aller à la pêche, jouer au volley et avec ma NES.
AMBITIONS: Terminer TMHT, battre Mr Dream et détruire le Joker!

NOM: JEROEN YMKERS
PAYS: PAYS-BAS
AGE: 6
JEUX PREFERES: SMB1 et 3, TMHT
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SMB1 et TMHT
CENTRE D'INTERETS: Jouer avec ma NES et au football.
AMBITIONS: Devenir un gardien de but aussi bon que Hans Van Breukelen.



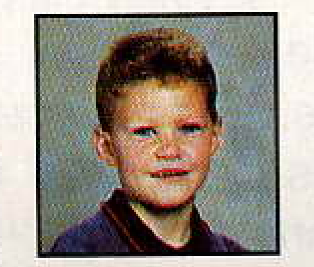
NOM: DENNIS SCHOT
PAYS: PAYS-BAS
AGE: 13
JEUX PREFERES: SMB 1, 2 et 3, Double Dragon 2
MEILLEURS SCORES: Dans la même semaine, j'ai réussi à terminer SMB1 et 2 et TMHT!
CENTRE D'INTERETS: Jouer avec ma NES, écouter de la musique et dessiner.
AMBITIONS: Concevoir une autre console Nintendo (ça ne veut pas dire que la NES ne soit pas bonne!) et enregistrer un disque.



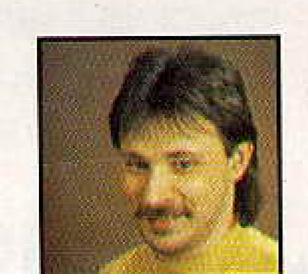
NOM: GIANNI ANTONITTI
PAYS: SUISSE
AGE: 12
JEUX PREFERES: SMB 1, 2 et 3 et Tetris
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SMB 1 en trois jours.
CENTRE D'INTERETS: Jouer avec ma NES et mon Game Boy™, nager et faire du ski.
AMBITIONS: Comprendre comment les jeux sont réalisés, puis en inventer un moi-même.



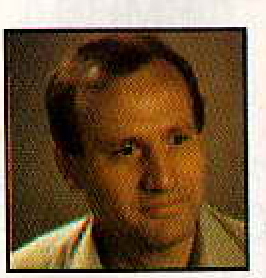
NOM: LORENZO DEL BUFALO
PAYS: ITALIE
AGE: 12
JEUX PREFERES: SMB3, Batman et Metroid
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SMB1, 2 et 3.
CENTRE D'INTERETS: Jouer avec ma NES, regarder la télé et m'amuser.
AMBITIONS: Devenir un technicien industriel, un médecin ou un milliardaire (moi aussi! - Ed)



NOM: NATHAN BROCKBANK
PAYS: ANGLETERRE
AGE: 10
JEUX PREFERES: SMB 1, Double Dragon 1
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SMB1 et Kung Fu.
CENTRE D'INTERETS: Jouer avec ma NES, jouer au foot et au badminton.
AMBITIONS: Avoir toute la collection des jeux NES



NOM: GERALD HOHL
PAYS: AUTRICHE
AGE: 32
JEUX PREFERES: Golf, RC Pro-Am
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Pinbot avec 99 999 999
CENTRE D'INTERETS: Ma NES, la musique, le football et les vidéos.
AMBITIONS: Avoir encore plus de jeux Nintendo et rester éternellement jeune.



NOM: WERNER METHE
PAYS: AUTRICHE
AGE: 39
JEUX PREFERES: SMB3, Tetris et Side Pocket
MEILLEURS SCORES: 139 lignes à Tetris
CENTRE D'INTERETS: Faire du vélo, jouer à SMB3
AMBITIONS : Terminer SMB3!

Si vous désirez que votre profil apparaisse dans le plus grand magazine du monde, sortez votre bloc-notes et commencez à écrire! En plus de vos nom, prénom et âge, n'oubliez pas de mentionner votre adresse, vos trois jeux préférés, vos deux meilleurs scores, vos centres d'intérêts et vos ambitions. Personnalisez votre profil, mettez-y un soupçon d'humour... mais faites vite! Si vous nous écrivez rapidement, vous aurez plus de chances d'être choisi (il faut que les scores soint bons aussi!)



Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP14,
95311 Cergy Pontoise Cédex,
France.

Comment faites-vous pour trouver une histoire et pour concevoir vos cassettes? Comment fais-tu, Mario, pour nous emmener dans un nouveau monde et creér toutes ces aventures?
Noëlle TRUCHON de Villefranche-sur Saône (Rhône)

Mario, tu sais, n'est pas l'unique créateur des jeux Nintendo car il n'est pas aussi aisé d'inventer une cassette. Les spécialistes, qui sont au Japon, passent beaucoup d e temps à étudier les jeux pour qu'ils soient performants et puissent toucher de nombreux mordus de jeux vidéos comme toi.

Ayant un ami voyageant beaucoup au Japon et aux States, je peux jouer à des avant-premières. Et voilà que le mois dernier j'ai joué à SUPER MARIO 4 et à FINAL FIGHT sur SUPER FAMICOM, la console 16 bits NINTENDO sortie au Japon il y a presque un an! Aux USA, en septembre, cette machine est sortie sous le nom de SUPER NES. Je suis tombé fou amoureux de cette machine dont les capacités m'ont ébloui! Mais j'apprends qu'elle ne sortira qu'en Février 92 en France et je l'aurais voulue pour Noël. Alors je serai obligé d'acheter une SUPER FAMICOM.
Fabien ISABELLE d'Amfreville-la-Campagne (Eure)

et...
Dans le journal du Club, jamais vous ne faites allusion à la Super Famicom, jamais nous ne voyons de reportages de Nintendo aux USA ou au Japon!
Frédéric BEHAVA de Fontensay sous Bois (Val de Marne)

Eh oui! La France doit humblement attendre derrière l'inventeur et fabricant des produits Nintendo qu'est le Japon! Notre petit hexagone doit patienter derrière le géant distributeur que sont les USA pour recevoir les nouvelles créations!

La Super Nintendo 16 bits (ex-Famicom) sera plutôt un cadeau des cloches de Pâques, car sa sortie est prévue en avril 92! Cependant, comme tu as pu le constater à l'usage puisque tu as eu la chance de l'utiliser, c'est une super machine qui surpasse tout ce qui se fait de mieux actuellement dans le domaine. Aussi ne vaut-il pas la peine d'être patient, de mettre de l'argent de côté - car elle coûtera proportionnellement plus cher que la 8 bits-et d'être prêt à l'acheter à sa sortie?!

Ton impatience bien compréhensible de l'avoir coûte que coûte, risque de te coûter cher, car les logiciels achetés en France ne conviendront plus sur une machine importée de l'étramger. Aussi il semblerait judicieux de réfléchir à deux fois avant de te décider.

Depuis que nous avons, mon petit frère et moi, chacun une console NES, c'est l'entente parfaite (enfin presque)! Nous échangeons entre nous ou avec des copains et copines des tas de cartouches. A Noël, nous aurons deux Game Boys™, alors je suis sûre que nous nous entendrons encore plus! Un grand merci pour tous tes jeux et tous ceux à venir, car ils réunissent toute la famille (même Myrtille, notre chat qui grimpe sur la table où est posée la console)...
Florence DESCAMPS de Lens (Pas-de-Calais)

Envers et contre ceux qui craignent que les jeux ne gâtent les relations familiales, ta lettre, ma chère Florence, nous rassure.

En effet, nous sommes heureux d'apprendre que, y compris le chat Myrtille, vous êtes tous dans la famille des Nintendomaniaques enth-ousiastes. Bravo!

Les Dix Commandements de Nintendo
1. Tous les jours y joueras
2. Jamais n'en abuseras
3. Des manuels de jeux Nintendo feuilleteras
4. Les deux côtés du papier liras
5. Donc de meilleurs manipulations bénéficieras
6. La NES cleaning toujours contrôleras
7. D'objets introuvables t'énerveras
8. Le S.O.S. Nintendo toujours t'aidera
9. Avant d'éteindre ta console ces trucs et astuces te souviendras
10. Et chaque fois que la Nintendomaine te prendra, ces règles respecteras
Philippe DUCROT de Dardilly (Rhône)

Mon cher Philippe,
Ou devrais-je dire, mon cher Moïse sure la Montagne Nintendo?

Nous avons bien reçu tablettes et nous apprêtons à les publier dans notre Bible Nintendo où tu auras le plaisir de les lire.

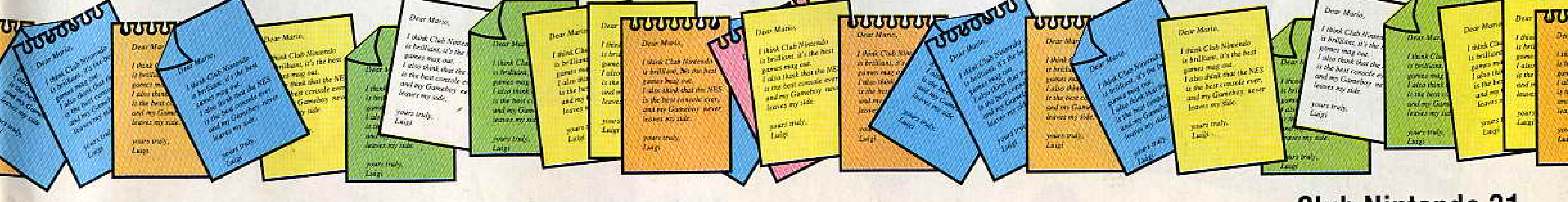
Un grand merci de toute l'équipe.
SUPER MARIO

Bonjour,
Je viens d'acheter une console Nintendo et le jeu Super Mario Bros. 2. Je n'arrive, au bout de 2 semaines, qu'au monde 6-1.
Pourriez-vous, SVP, m'envoyer ou me dire comment me procurer les "Trucs et Astuces" de ce jeu?
Peut-être avez-vous sorti un livre Club Nintendo sur ce jeu. Pourriez-vous alors me l'envoyer?
En attendant votre réponse, je ne m'avoue pas encore battu et je cherche...
Salut, Laurent

Bonjour Laurent,
Merci de ta lettre et bravo pour ta persévérance. Il ne faut jamais s'avouer vaincu, tu as parfaitement raison!

Pourtant je voudrais t'être utile et voici quelques indications qui vont t'aider à progresser dans ce superbe jeu qu'est Super Mario Bros 2 et qui te fait accéder au rang de Master...

Et comme pour répondre à ton souhait, en effet nous sommes sur le point de sortir en avril '92 un guide stratégique qui sera une véritable mine de Trucs et Astuces sur les plus grands jeux sortis en France. Il sera vendu à prix préférentiels aux abonnés du Club.
Amitiés.
Super Mario




TOUS CES JEUX CRÉVENT L'AFFICHE. . .
MISSION: IMPOSSIBLE
DAVID CRANE'S THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS
DR. MARIO
SUPER MARIO BROS. 3
The biggest most exciting MARIO BROS adventure yet!
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES FALL OF THE FOOT CLAN
SHADOW WARRIORS NINJA GAIDEN
THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
GAME BOY
. . .le probléme est de choisir par lequel commencer.
Nintendo
Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co. L